SCEGLI LA TUA AVVENTURA 19

L'EROE DI QUESTA STORIA SEI TU!
SCEGLI FRA 31 POSSIBILI FINALI

SPIA PER GEORGE WASHINGTON

di JAY LEIBOLD illustrazioni di DON HEDIN

Sped. abb. post. 1 c. 1 - Aut. DIR.OSTEL VR n. 31770/2 del 6/4/1988

ARNOLDO MONDADORI EDITORE

JAY LEIBOLD

SPIA PER GEORGE WASHINGTON

illustrazioni di DON HEDIN

ARNOLDO MONDADORI EDITORE

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

La serie originale è pubblicata dalla Bantam Books, Inc. con il titolo *Choose Your Own Adventure*

CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE®:
Registered Trade Mark of Bantam Books, Inc.

Ideazione di Edward Packard
Illustrato da Don Hedin

© 1985 Raymond Montgomery
© 1985 Bantam Books, Inc., per le illustrazioni
© 1987 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Milano, per l'edizione italiana
Pubblicato per accordo con Bantam Books, Inc., New York
Titolo dell'opera originale *Spy for George Washington*
Traduzione di Alessandra Padoan
Adattamento di Gianni Padoan
Prima edizione luglio 1987
Stampato presso la Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.
Stabilimento N.S.M. di Cles (Trento)
ISBN 88-04-30580-0

ATTENZIONE!!!!

Questo non è un libro normale, da leggere tutto d'un fiato dall'inizio alla fine. Queste pagine contengono molte avventure diverse, che tu tu stesso potrai vivere all'epoca della Guerra d'Indipendenza americana, quando sei incaricato di recapitare a George Washington un messaggio di importanza vitale. Leggendo, ti sarà chiesto spesso di prendere una decisione. Saranno le tue scelte a condurti al trionfo oppure al disastro.

Ci sono diversi modi per far giungere il messaggio a Washington: ma sei tu l'unico responsabile della tua sorte, perché ogni decisione dipende soltanto da te, appunto perché sarai tu a stabilire di volta in volta ciò che ti sembrerà meglio fare. Dopo aver fatto la tua scelta, segui le istruzioni e... stiamo a vedere che altro succederà!

Ricorda che non potrai tornare indietro, quindi, prima di fare ciascuna mossa, pensaci bene! Ogni errore potrebbe essere l'ultimo... ma non è detto che, invece, non ti renda famoso.

Comunque... buona fortuna!

1

A Brooklyn l'estate del 1777 è particolarmente calda. Un anno fa le colonie americane hanno dichiarato la loro indipendenza dall'Inghilterra e ora le truppe britanniche hanno occupato New York e la zona circostante. Tu hai deciso che non puoi più restare a guardare con le mani in mano: vuoi unirti alle forze rivoluzionarie.

Una sera, terminati i tuoi lavori alla fattoria, vai alla Taverna del Leone Rosso, dove trovi un tuo vicino di casa e amico di famiglia da tantissimo tempo, Robert Smith, che sai essere uno degli organizzatori dei ribelli.

Devi fare molta attenzione a non essere udito da qualche Conservatore mentre parli a Smith della tua decisione. Questi sono strani tempi, in cui gli amici e persino i parenti si ritrovano improvvisamente a essere nemici, anche se continuano a lavorare insieme e a vivere nella stessa città, o addirittura nella stessa casa.

Continua a pagina 2.

2

Smith aspira una lunga boccata di fumo dalla sua pipa e fissa la parete, considerando la tua offerta di collaborazione.

– Sì, è vero che la Rivoluzione è a un punto cruciale e abbiamo bisogno dell'aiuto di tutti – considera poi, a alta voce – ma temo proprio che tu sia troppo giovane. Credo che la cosa migliore che tu possa fare è continuare a lavorare sodo alla fattoria dei tuoi genitori, e forse tra un paio d'anni...

Smith si interrompe per un momento e, prima di riprendere, ha un attimo di esitazione e ti guarda pensierosamente.

– Eppure, forse... – mormora – può essere che tu sia proprio la persona giusta per intraprendere una certa missione. Stavo per provvedervi io stesso, ma gli Inglesi già cominciano a sospettare di me.

Si interrompe ancora una volta e si guarda intorno, per accertarsi che nessuno stia a ascoltare, poi prosegue:

– Il generale Washington è accampato a un centinaio di chilometri da qui, vicino a Haverstraw, sulla sponda occidentale del fiume Hudson. Ha costretto le Giubbe Rosse a ritirarsi attraverso il Jersey fino a New York City, e ora sta aspettando che facciano la loro prossima mossa. Tutti pensano che gli Inglesi risalgano l'Hudson fino a Albany.

Continua a pagina 5.

3

Il viottolo termina bruscamente. Davanti a te c'è un palazzo buio. Smonti da cavallo e segui Arzod su per una gradinata pericolante. Arzod apre la porta, e vieni investito da un soffio di aria gelida.

– Tu vai di sopra e guarda le uniformi – ti dice il tuo compagno, fermandosi nell'atrio. – Io preparerò le armi speciali. Gli altri dovrebbero arrivare tra poco.

Ti avvii lentamente su per le scale. I gradini scricchiolano e le ragnatele ti fanno il solletico alla faccia. Puoi sentire Arzod muoversi al piano di sotto, nell'altra parte della casa. Evidentemente sta per attuare un qualche piano, ma è al servizio di chi? Della Corona inglese? Della Rivoluzione americana? Del diavolo?

Comunque, ti ci vorrà ancora molto tempo per raggiungere George Washington. Forse, se sarai accorto, potrai scoprire che cosa c'è dietro a tutta questa faccenda.

D'altra parte, questo potrebbe essere il momento giusto per svignartela: basterebbe correre giù per le scale e balzare in sella al tuo cavallo! Ma farai bene a essere prudente: gli altri possono essere già in arrivo.

Se vai a cercare le uniformi, continua a pagina 28.

Se invece ti precipiti giù per le scale, prosegui a pagina 19.

4

Dici allo sconosciuto che probabilmente ha ragione consigliandoti di andare a dormire.

– Domattina mi metterò in azione – dici.

– Bene – risponde lui. – Ma ora devo andare.

Controlla che la via sia libera, poi scompare tra gli edifici bruciati. Mentre ripercorri Wall Street ti guardi intorno per accertarti che nessuno ti segua. A un tratto ti rendi conto di avere la lettera ancora in mano e ti affretti a infilarla in una tasca interna della giacca.

McGillicuddy ti aspetta sulla banchina.

– Tutto a posto? – ti domanda.

– Sì – rispondi. – Puoi indicarmi dove posso dormire stanotte?

– Questo dipende: vuoi viaggiare per terra o per mare?

– Per mare? – ti stupisci.

– Puoi risalire l'East River, passando da Hell Gate – conferma McGillicuddy – e attraversare lo stretto di Long Island per arrivare a New Rochelle, da dove proseguirai a cavallo.

– Smith non mi ha parlato di questa possibilità: è anche vero che siamo stati interrotti... Comunque, mi sembra pericoloso.

– Certo: avrai a che fare non soltanto con il mare, ma anche con la Marina britannica! Tuttavia anche la via di terra è parecchio rischiosa, con gli Inglesi che sorvegliano tutte le strade. Non saprei quale consigliarti.

Se scegli la via di terra, passa a pagina 6.

Se preferisci andare per mare, vai a pagina 49.

Smith abbassa la voce fino a un sussurro:

– Una nostra spia ha scoperto che invece hanno altri progetti: gli Inglesi partiranno per Filadelfia fra tre giorni. Il nostro informatore ci ha comunicato il loro piano d'azione, ma non occorre che tu sappia tutti i particolari; anzi, meno ne sai meglio è, nel caso che tu venga preso. Il tuo compito è portare a George Washington la busta contenente i piani più in fretta che puoi. Sei talmente giovane, che dovresti riuscire a passare le linee senza destare sospetti. Conosci bene l'Hudson?

– Sì. Ogni anno vado a Kinderhook a trovare mio zio Samuel – rispondi.

– Questa sarebbe una copertura perfetta. Potresti dire che stai andando da tuo zio. Potrebbe funzionare... Ma ricorda che è una missione pericolosa. Se ti dovessero prendere, ti impiccherebbero.

– Riuscirò – assicuri, senza esitare.

Smith ti spiega come e con chi dovrai metterti in contatto a New York e ti promette che informerà i tuoi di ciò che stai facendo.

– Vai al porto e chiedi del capitano McGillicuddy – aggiunge. – Ti porterà a Manhattan ...

Entrano nella taverna due uomini ben vestiti e Smith, rabbuiato, si interrompe di colpo.

– Quei due sono spie dei Conservatori – ti sussurra. – Meglio che tu vada via.

Con un cenno rassicurante, ti alzi e ti dirigi disinvoltamente verso la porta.

Continua a pagina 9.

6

Rispondi che preferisci viaggiare via terra.

– Come vuoi – risponde McGillicuddy, poi ti accompagna a una barca a remi ormeggiata al molo. – Sali su. Ti metterò sopra questa incerata. Nessuno ti disturberà. Buon riposo.

Ti raggomitoli sotto il telo impermeabile e aspetti il sonno, sapendo che è necessario che tu sia ben riposato per affrontare il viaggio che ti attende. Per un poco ascolti il cigolio degli ormeggi, poi finalmente ti addormenti, cullato dal dolce rollio della barca.

Ti risvegli di soprassalto: c'è qualcosa che non va. La barca beccheggia ancora, ma non più dolcemente. E, fatto strano, non senti più i rumori del porto. Ti togli il telo di dosso. Sei alla deriva in mezzo al porto di New York e non lontano c'è una fregata inglese!

Può essere stato McGillicuddy a farti questo brutto scherzo? Poi ricordi quello che credevi fosse soltanto un sogno: un gruppo di marinai ubriachi che gridava, sulla banchina, e inveiva contro i ribelli. Devono essere stati loro!

Comunque sia, il fatto più grave, adesso, è che la fregata sta veleggiando dritta verso di te. Se gli Inglesi ti perquisiranno, troveranno la busta e per te sarà la fine! Che fare? Nasconderti sotto il telo, sperando che il capitano non ti abbia ancora visto? Oppure fingere di aver bisogno di aiuto e sperare che ti creda?

Se ti nascondi sotto il telo, vai a pagina 11.

Se fai segnali alla fregata, passa a pagina 25.

Sulla banchina vedi un marinaio grande e grosso, con i capelli rossi.

– Sto cercando McGillicuddy – gli dici.

– Lo hai trovato – ti risponde, con un marcato accento irlandese. – Cosa vorresti, a quest'ora?

Quando gli dici che ti manda Smith, lui ti batte una manata cordiale sulla spalla.

– Facciamo un po' di spionaggio, eh? – tuona. – Bene, sali sulla mia barca a remi. Sempre felice di aiutare la causa della libertà. Questi Inglesi ci stanno dando del filo da torcere, non è vero?

Speri che la voce di McGillicuddy non giunga fino alle navi da guerra inglesi ancorate nella baia, ma appena vi avviate attraverso l'East River il marinaio smette di parlare. Sull'altra riva si profila una foresta di alberi di velieri inglesi. McGillicuddy rema vigorosamente e presto la barchetta approda alla banchina di Manhattan.

Continua a pagina 12.

10

Rispondi che preferisci partire stanotte e l'altro non insiste: si limita a raccomandarti di essere molto prudente. Appena resti solo, la prima cosa che fai è nascondere la lettera in uno stivale. Passi dal porto a avvertire McGillicuddy, poi percorri Maiden Lane fino alla scuderia. Devi bussare parecchie volte prima che Ephraim venga a aprire, poi finalmente si affaccia, con il berretto da notte in testa.

– Cosa vuoi a quest'ora? – domanda, brusco.

Il suo tono cambia non appena gli dici che ti chiami Yulpepper. Ti fa entrare, ma lui esce e va a sellarti un cavallo. Poco dopo rientra:

– Tutto pronto. In bocca al lupo!

Il rumore degli zoccoli sull'acciottolato risuona nella città addormentata, ma presto galoppi attraverso i campi ondulati di Manhattan.

Verso sinistra si estende Blomingdale Road, ma tu prosegui lungo Old Post Road, sulla destra. Dopo alcuni chilometri noti un gruppetto di persone a cavallo riunito in una radura dall'altra parte della strada. Indossano lunghi mantelli scuri dal cappuccio a punta, e appena ti scorgono si disperdono nel bosco.

Improvvisamente la campagna sembra animarsi. Ogni scricchiolio di rami, ogni fruscio di foglie sembra avere un significato particolare. Un momento dopo una figura a cavallo esce dagli alberi e ti fa un cenno.

Se ti fermi a vedere chi è, vai a pagina 35.

Se sproni il cavallo e fuggi, corri a pagina 14.

11

Ti abbassi sotto il telo e aspetti che la fregata passi oltre. Senti il secondo ufficiale dire qualcosa a proposito della tua barca, ma il capitano risponde di lasciar perdere: hanno cose più importanti di cui occuparsi.

Dopo qualche minuto tiri fuori la testa. Nessuna imbarcazione in vista. L'unica cosa da fare è aspettare che passi una barca dall'aria amica. Per tutta la mattina scruti il mare senza vedere nulla. Poi, verso mezzogiorno, vedi avvicinarsi una fila di navi da guerra inglesi dirette verso l'Atlantico: probabilmente si stanno preparando a far vela per Filadelfia. Per un poco resti nascosto sotto il telo, ma poi ti rendi conto che la tua unica possibilità di tornare a terra è farti prendere a bordo da una di quelle navi.

Fai segnali a tutte le navi, ma nessuna di esse si ferma, nemmeno per vedere chi tu possa essere. Quando scende l'oscurità e da nord si avvicina una tempesta, ti domandi perché mai hai accettato questa missione.

Fine

12

McGillicuddy ti dice che ti aspetterà là, nel caso che tu abbia bisogno di lui. Salti a terra e percorri Wall Street, illuminata da lanterne, fino alla zona bruciata della città, e cerchi il luogo dell'appuntamento fra le rovine carbonizzate delle case.

– Sei un amico di Smith? – chiede una voce.

– Sì – rispondi.

Dall'ombra emerge un uomo vestito di scuro, con un cappello calato sugli occhi.

– Ecco la busta – ti dice. – Vai alla scuderia di Ephraim, in Maiden Lane, e digli che ti chiami Yulpepper. Lui ti farà avere un cavallo.

Tu annuisci con il capo e lui prosegue:

– Dovresti partire domani prima dell'alba. Per ora va' a riposarti. McGillicuddy ti mostrerà un posto sicuro dove passare la notte.

– Perché non partire subito? – obietti.

– Non credo che sia una buona idea. I soldati inglesi sospettano di chiunque sia fuori casa a quest'ora e sorvegliano tutte le strade. Comunque sta a te decidere.

Se vai a dormire, torna a pagina 4.

Se preferisci partire subito, passa a pagina 10.

13

Dici ai cavalieri incappucciati, sconcertato, che credi che abbiano sbagliato persona.

– Ne sei sicuro? – ti chiede uno di loro.

– Sì – affermi. – Ma chi è il Cavaliere Errante?

– Non ha importanza – dice la donna.

Volta di colpo il cavallo e il gruppo riparte al galoppo. Lo lasci allontanare prima di proseguire. All'alba raggiungi King's Bridge, l'ultimo posto di controllo inglese. Respiri a fondo, poi ti avvicini al soldato di guardia e gli racconti la tua storia; ma non vieni creduto:

– Vai a trovare tuo zio, eh? Trovati una storiella più verosimile. Torna indietro!

– Ma io devo andare da mio zio! – insisti.

Lui ti sbarra la strada con la baionetta:

– Allora torna con un lasciapassare del generale Howe.

A questo punto ti sembra meglio lasciar perdere, prima di metterti nei guai. Il problema adesso è: come attraversare il fiume? Se non puoi passare dal ponte, forse potresti servirti di una barca.

Ti ci vuole quasi l'intera giornata per trovare un fattore che accetti di fare il cambio: il tuo cavallo per una barca a remi. Finalmente, verso sera, attraversi l'Harlem Creek e approdi sulla riva della contea di Westchester. Nascondi la barchetta fra i cespugli e ti avvii attraverso il bosco per raggiungere la strada che va a nord.

Continua a pagina 38.

14

Con uno strattone alle redini, volti il cavallo verso sinistra e ti lanci attraverso un campo. Guardando indietro, vedi che il misterioso cavaliere ti sta inseguendo e sproni il tuo cavallo ventre a terra. Dopo aver attraversato un frutteto ti trovi in Bloomingdale Road. Prosegui al galoppo serrato, ma il cavaliere ti segue da vicino e sta guadagnando terreno.

Devi fare qualcosa. Poco più avanti, sulla sinistra, un sentierino si addentra nella foresta. Ti lanci tra gli alberi su per la collina, ma le radici e i sassi ti costringono a rallentare l'andatura. Il sentiero si fa sempre più ripido e termina sulla riva del fiume Hudson. Ti trovi in una piccola insenatura, dove un ruscello si getta nel fiume. Legata a un albero, sulla sponda del ruscello, c'è una barca a remi. Potrebbe essere la tua possibilità di fuga. Potresti attraversare il fiume in barca e raggiungere le coste del Jersey. Oppure potresti passare il ruscello a guado e risalire la collina alla tua destra, sperando che nel bosco il cavaliere perda le tue tracce.

Se raggiungi il New Jersey in barca, continua a pagina 33.

Se guadi il ruscello e ti addentri nel bosco, prosegui a pagina 81.

Non sei per nulla convinto, ma che altro potresti fare?

– A morte il Cavaliere Errante – ripeti.

– Benvenuto, Fratello Vendicatore – dice la figura incappucciata, alzando una mano guantata di nero. – Io sono Arzod. Ora andiamo. Segui la Contessa. Abbiamo molta strada da fare.

Si direbbe che tu sia stato appena iniziato a una qualche specie di società segreta. A questo punto hai poco da scegliere: devi andare con loro! Arzod ti porge un cappuccio nero e te lo lo metti; poi trotti dietro ai Vendicatori.

Al King's Bridge (il "Ponte del Re") le guardie non vi pongono alcun problema.

– Stiamo andando a uccidere il Cavaliere Errante – annuncia la Contessa, e le guardie vi fanno subito cenno di passare. Chiunque sia questa gente, deve avere un notevole potere.

Attraversi il ponte e entri nella contea di Westchester mentre la luna cala all'orizzonte.

Nella notte risuona un grido improvviso e dal folto degli alberi sbucano degli uomini a cavallo. Nell'oscurità brillano i lampi delle pistole. Siete caduti in una imboscata di predoni!

– Sparpagliamoci! – ordina Arzod. – Appuntamento al palazzo.

Arzod si slancia nel bosco e tu lo segui da vicino. Sembra che lui conosca ogni palmo del sentierino che state percorrendo e, dopo un'infinità di svolte, raggiungete un viottolo di campagna che si arrampica su una collina.

Torna a pagina 3.

16

Uno degli uomini travestiti da soldato ti porta il tuo cavallo, poi sale a cassetta. Monti in sella e ti metti in fila con gli altri davanti alla carrozza. Il corteo avanza lungo l'Hudson verso Haverstraw. Mentre vi avvicinate alle linee americane la gente esce di casa e vi saluta festosamente. Arzod risponde sventolando il fazzoletto.

Continua a pagina 21.

18

La Contessa torna indietro e si affaccia alla porta della stanza.

– Scendo subito – le assicuri.

– Sbrigati! – replica lei.

Uscendo, trovi Arzod e la Contessa seduti in una scintillante carrozza tirata da quattro cavalli. Arzod si è trasformato in un conte francese, con tanto di parrucca.

Torna a pagina 16.

Scendi le scale a precipizio, corri fuori dalla porta e salti sul tuo cavallo, poi, con un colpo di talloni, lo spingi al galoppo lungo la stradina da cui sei arrivato al palazzo. Ti sei allontanato di poche centinaia di metri quando ti imbatti nel resto del gruppo. Ti fermi immediatamente e cerchi di inventare una scusa:

– Io... ho perso qualcosa per strada – dici.

Loro ti guardano perplessi. Dai una tallonata al cavallo e entri nel bosco intenzionato a aggirarli, ma un ramo ti getta a terra.

– La mia gamba! – gridi.

Gli altri corrono al tuo fianco e uno di loro ti tasta la gamba dolorante.

– Sembra rotta – sentenzia. – Bisognerebbe riportarlo al palazzo.

Arzod ti immobilizza la gamba legandola a un bastone. Il dolore è tanto forte che ti rendi conto a malapena che gli altri se ne stanno andando.

– Non abbiamo tempo da perdere – dice Arzod. – Torneremo a prenderti quando avremo liquidato il Cavaliere Errante.

Almeno il tuo tentativo di fuga non ti è costato la vita; ma ancora non sai che cosa hanno in mente i Vendicatori e, quel che è peggio, difficilmente riuscirai a consegnare il messaggio a George Washington.

Fine

20

Scendi al piano di sotto a cercare la lettera. Forse, rifacendo passo passo il percorso della sera prima, riuscirai a trovarla.

Alcuni clienti mattinieri stanno facendo colazione. Guardi intorno al tavolo dove hai cenato: niente. Guardi intorno al bancone: niente. Vai al camino e là, sulla mensola, trovi la lettera, ancora chiusa. Ora ricordi: l'avevi tirata fuori per farla asciugare! Evidentemente, stanco come eri, l'hai dimenticata lì. Non puoi credere di essere stato tanto sbadato!

Comunque, l'importante è che tu l'abbia ritrovata. Fai una veloce colazione, poi ti rimetti in cammino. La pioggia è cessata ed è una splendida giornata di sole. Prima di mezzogiorno attraversi l'Hudson in battello e alle due sei in attesa fuori della tenda di George Washington. Sei un poco preoccupato per la lettera: se risultasse che era tutto uno scherzo?

Continua a pagina 22.

A King's Ferry trovate a attendervi una chiatta che vi trasporta attraverso l'Hudson. A Haverstraw, la coppia sulla carrozza viene accolta calorosamente da Alexander Hamilton, aiutante di campo di George Washington:

– Conte e contessa de Trompereau, sono onorato di darvi il benvenuto a nome di George Washington e dell'esercito americano. Finalmente ci incontriamo di persona, dopo la lunga corrispondenza che abbiamo tenuto! Se volete seguirmi, il generale vi attende.

La faccenda sta diventando sempre più strana! Hamilton guida il conte e il suo seguito, te compreso, verso l'accampamento di George Washington. Al vostro passaggio, i soldati americani vi salutano festosamente lungo tutta la strada. Ti chiedi come Arzod e la Contessa abbiano potuto montare un simile imbroglio.

Mezz'ora dopo arrivate all'accampamento, dove venite salutati da dodici salve di fucile. George Washington sta aspettando davanti alla sua tenda. Hai la sensazione che sia giunto il momento di decidere qualcosa. Devi smascherare i Vendicatori? Ma non sei sicuro che ti crederebbero, se tu raccontassi tutto.

Se decidi di smascherare l'inganno, continua a pagina 32.

Se invece preferisci non perder d'occhio i Vendicatori, prosegui a pagina 46.

22

Un soldato ti fa entrare nella tenda del generale, che si alza per salutarti.

– Hai un messaggio per me? – ti chiede.

– Sì – rispondi, un poco esitante – ma non sono sicuro che sia... una cosa seria.

Washington apre la busta, legge la lettera e scoppia a ridere.

– Non è per me – ti spiega – ma per un certo Hogglebottom. Però, adesso sta' a guardare...

Prende dal cassetto della scrivania una boccetta di liquido trasparente e ti fa segno di avvicinarti. Stai a osservarlo mentre, con un pennello, passa il liquido su tutto il foglio. Le parole della lettera diretta a Hogglebottom spariscono e al loro posto appare un nuovo messaggio.

Il generale Washington studia con visibile soddisfazione i piani degli Inglesi per la marcia su Filadelfia, poi si gira verso di te:

– Si direbbe, ragazzo mio, che prima d'ora tu non abbia mai visto che cosa è capace di fare l'inchiostro simpatico!

Fine

24

La Contessa ritorna prontamente nella stanza.

– Che c'è? – chiede, un poco seccata.

– Volevo soltanto sincerarmi di aver capito bene il piano. Qual è la prossima mossa?

– La prossima mossa? – ripete la donna. – Risaliremo l'Hudson e andremo dritti all'accampamento del generale Washington.

– Sì, naturale – balbetti. Ora è tutto chiaro: è Washington il Cavaliere Errante!

– Già, naturale – la voce della Contessa è gelida e nella sua mano appare una piccola pistola. – Chi sei veramente? Impostore!

Tenendoti di mira, la donna ti fa uscire dal palazzo. Arzod, vestito come un nobile francese, aspetta in carrozza. Gli altri sono a cavallo e indossano l'uniforme dei soldati americani.

– Fra noi c'è un traditore – annuncia la Contessa, spingendoti sulla carrozza.

– Mi sembrava che ci fosse qualcosa che non andava – Arzod ti osserva, sorpreso – ma visto che conosceva tutte le parole d'ordine...

– Mi piacerebbe sapere – dici, mentre la carrozza si avvia – a che cosa servivano i cappucci e quel modo strano di parlare.

– Te lo spiego subito – risponde la Contessa – tanto non potrai riferirlo a nessuno! Erano per tenere lontano i curiosi: nessuno ama ficcare il naso in una congrega di streghe e stregoni! Quando Washington sarà nelle nostre mani, voi miserabili rivoluzionari avrete il fatto vostro!

Continua a pagina 30.

La fregata si ferma e tu vieni issato a bordo.

– Che cosa stai facendo in queste acque? – ti chiede il comandante.

Cominci a raccontargli, con aria innocente, che un gruppo di marinai ubriachi ti ha mandato alla deriva, senza remi, ma lui taglia corto:

– Racconterai tutto al colonnello Purt, al quartier generale di New York, perché è là che ti porteremo.

Il colonnello Purt è un uomo magro con un grosso naso aquilino e il cipiglio severo.

– Cosa c'è? – chiede alle guardie che ti scortano nel suo ufficio.

In un angolo della stanza c'è un caminetto acceso e ciò ti stupisce, considerato che è una calda giornata d'estate.

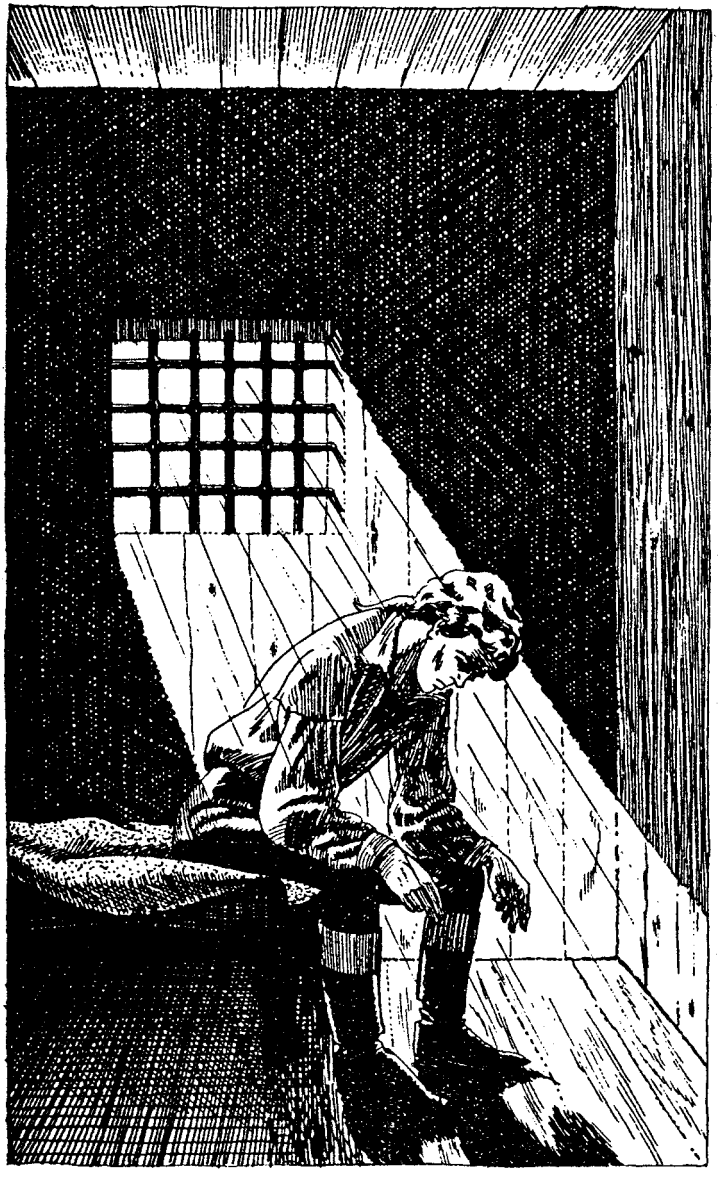
Le guardie spiegano all'ufficiale che sei stato trovato alla deriva nel porto di New York, senza una ragione plausibile.

– Stavo solo... – cominci.

Il colonnello ti ignora e ordina alle guardie di perquisirti. Mentre ti frugano nelle tasche, cominci a sudare freddo. La prima cosa che trovano è la busta, e tu guardi impotente mentre la posano con le altre tue cose sulla scrivania del colonnello.

Se tenti di prendere la lettera e gettarla nel fuoco, continua a pagina 48.

Se ti sforzi di restare calmo, sperando in bene, prosegui a pagina 36.



Il giorno seguente vieni caricato su una nave adibita al trasporto dei prigionieri, diretta a Boston.

– Dobbiamo tenere i pazzi lontani dal generale Washington – è tutto ciò che ti dice il comandante.

Però nessuno ti dice quale esito ha avuto la visita dei conti di Trompereau. Nessuno si scomoda a rispondere alle tue domande. Non comparirai mai davanti alla Corte Marziale e, nei lunghi anni in cui languirai in prigione, non potrai fare altro che domandarti in che cosa hai sbagliato.

Fine

28

Qualunque cosa stia succedendo, è abbastanza interessante perché tu voglia restare, almeno un altro poco. Mentre dalle finestre appannate cominciano a filtrare le luci dell'alba, giri da una stanza all'altra finché trovi un armadio pieno di uniformi azzurre: le uniformi dell'esercito americano. Senti sbattere la porta al piano inferiore: sono arrivati anche gli altri, dopo essere scampati all'agguato. Sotto i loro passi le scale scricchiolano e la Contessa si affaccia alla porta della stanza in cui ti trovi.

– Ah, hai trovato le uniformi! – commenta.

Si toglie il cappuccio, poi va in un'altra stanza, mentre il resto del gruppo ti raggiunge e indossa frettolosamente le uniformi. C'è una uniforme in più, per cui decidi di imitarli. Gli altri sono già scesi, quando la Contessa riappare sulla soglia. Adesso ha davvero l'aspetto di una nobile francese: ha i capelli raccolti in una alta crocchia e il suo abito di seta scintilla di gioielli.

– Sei pronto? – ti chiede. – La strada per Haverstraw è lunga e abbiamo poco tempo.

Si avvia verso il corridoio, ma tu la richiami. Vorresti farle tante domande: chi è il Cavaliere Errante, a che servono le uniformi, perché si è travestita... ma sarebbe un'imprudenza.

Se la avverti che raggiungerai subito gli altri, torna a pagina 18.

Se le chiedi il permesso di farle una domanda, vai a pagina 24.

Il capitano prende la lettera con aria scettica. Apre la busta e legge il contenuto, poi ti restituisce il tutto con una risata di scherno.

– Non so chi sia questo signor Hogglebottom – dice – ma non credo che di lui al generale Washington possa importare qualcosa.

Leggi la lettera. Ti accorgi, con tua sorpresa, che è indirizzata a un certo Hubert Hogglebottom e parla di due abiti che gli sono stati ordinati per posta, ma per il momento non sono disponibili. La firma è di un altrettanto sconosciuto signor Hercules Mulligan.

Forse stai veramente impazzendo!

Se pensi che devi cercare di fuggire a ogni costo, continua a pagina 37.

Se decidi di aspettare di essere giudicato dalla Corte Marziale, certo che allora la tua posizione verrà chiarita, torna a pagina 27.

30

Il Conte e la Contessa, o chiunque essi siano in realtà, ti scaricano a casa di un mercante conservatore, dicendo che torneranno a occuparsi di te più tardi. Intanto vieni imbavagliato e legato a una sedia nel soggiorno. Tra poche ore il complotto contro George Washington verrà messo in atto, e tu non puoi fare nulla per impedirlo.

Una cameriera entra nella stanza, chiude tutte le porte e ti si avvicina.

– Ho sentito quei due dire al mio padrone che sei al servizio dei ribelli. Io sono dalla tua parte. Con questa – la ragazza ti mostra una fiala contenente un liquido verde – metterò fuori combattimento il mio padrone; poi verrò a liberarti.

La guardi speranzosamente mentre esce dal soggiorno. Mezz'ora dopo torna con un coltello da cucina e taglia le corde che ti legano alla sedia.

– Il mio padrone si sveglierà soltanto fra qualche ora – ti avverte. – Non preoccuparti per me: non saprà mai che sono stata io a farti scappare. Adesso andrò a prenderti un cavallo veloce.

Ringrazi calorosamente la ragazza, salti a cavallo e parti al galoppo: sei ancora in tempo per avvertire George Washington.

Fine

32

Gridi a Alexander Hamilton di aspettare:

– Non fate entrare quella gente! Sono degli impostori!

– Per l'amor del cielo – lui ti guarda a occhi sgranati – ti rendi conto di ciò che dici?

– Sì... cioè no! Non so esattamente che intenzioni abbiano, ma è un complotto. Siamo andati insieme in un palazzo dove ci siamo travestiti...

Hamilton fa un cenno a un soldato:

– Porta via questo folle!

Mentre ti trascinano via senza badare alle tue proteste, senti Hamilton scusarsi con il falso conte.

– Devo vedere il generale Washington! – insisti, mentre ti rinchiudono in guardina. – Ho un messaggio urgente da consegnargli. Gli Inglesi stanno per marciare su Filadelfia!

Il capitano di servizio alle prigioni ti guarda con ironica condiscendenza:

– Tutti sanno che gli Inglesi stanno andando a Albany – dice – e, se vuoi vedere il generale Washington, abbi pazienza: ne avrai l'opportunità quando comparirai dinanzi alla Corte Marziale!

Ti resta un'ultima carta da giocare: la lettera. La tiri fuori dallo stivale e la passi al capitano attraverso le sbarre:

– Ecco! Questa prova che dico la verità!

Torna a pagina 29.

Salti giù da cavallo, prendi la bisaccia da sella e dai una pacca sul dorso dell'animale, sperando che trovi da solo la strada di casa e metta il tuo inseguitore su una falsa pista; poi sleghi la barca e la spingi in acqua, metti i remi negli scalmi e ti allontani velocemente da riva.

La sponda opposta è a circa tre chilometri. Remi vigorosamente attraverso l'Hudson e approdi su una stretta striscia di bosco fra una parete rocciosa e il fiume. La parete fa parte delle Palisades, un muro di roccia che si estende fino al confine dello Stato di New York.

Ora che sei nel New Jersey rifletti sulla tua situazione. Non conosci bene la zona e questo percorso è più difficile di quello che avevi in programma di seguire; ma almeno - consideri, stendendo a terra la coperta - hai attraversato l'Hudson e da questa parte gli Inglesi dovrebbero causarti meno contrattempi.

Continua a pagina 43.

Ti avvicini cautamente alla figura a cavallo. Il cappuccio nero che nasconde i suoi occhi ti fa rabbrividire.

– Dio salvi il re! – dice una voce di donna, da dietro il cappuccio.

– Dio salvi il re – ripeti, per non correre rischi.

Dietro di te emergono dall'oscurità altre figure incappucciate.

– Il Cavaliere Errante ha deviato dalla retta via – dice un uomo, alle tue spalle. – Dobbiamo andare da lui e tagliargli la testa?

Nel silenzio della notte le parole suonano quasi come delle formule magiche. Ti sei imbattuto in adepti di una qualche strana setta? Chi può essere il Cavaliere Errante? E tu che cosa devi fare?

Se assecondi i cavalieri incappucciati e gridi anche tu "Sì, morte al Cavaliere Errante", torna a pagina 15.

Se invece dici che credi che abbiano sbagliato persona, vai a pagina 13.

36

Il colonnello apre la busta e tira fuori la lettera, la legge, poi la rimette nella busta. Impietrito dalla paura, ti chiedi che accadrà ora.

– Cosa stavi facendo nel porto? – ti interroga il colonnello Purt, guardando distrattamente il resto delle tue cose.

– Mi sono addormentato nella barca – affermi, sforzandoti di dare alle parole il tono più sincero – e qualcuno ha slegato gli ormeggi.

L'ufficiale ti osserva a lungo, senza parlare.

– Tutto sommato, mi sembri inoffensivo – dice poi. – Puoi andare.

Non ti sembra vero: sei libero! Avresti voglia di scappar via, ma ti rimetti tutto in tasca e esci, cercando di darti un contegno.

Appena in strada, tiri fuori la lettera e la leggi. Il destinatario è un certo bert Hogglebottom; è firmata da un sarto di Broad Street, Hercules Mulligan, il quale scrive al suo cliente che i vestiti che gli sono stati ordinati non sono ancora pronti.

Sei allibito. La lettera è scritta in codice, o è uno scherzo? Comunque, l'unica cosa da fare è portare a termine la tua missione e sperare che Washington possa risolvere il mistero.

L'interrogatorio ti ha fatto perdere la giornata: adesso è meglio che ti muova. Per prima cosa vai alla scuderia di Ephraim a prendere un cavallo e delle provviste; poi ti avvii lungo i vicoli dell'East Side fino a Bowery Lane, e da lì prosegui per l'Old Post Road.

Continua a pagina 41.

Il recinto sembra abbastanza mal ridotto. Attendi che il capitano sia occupato in altre faccende, poi cominci a lavorare alle sbarre della finestra sul retro e a forza di spinte e di strattoni riesci a staccarle. Togli del tutto la grata e salti giù dalla finestra.

Corri alla tenda di George Washington. Sapendo che non riusciresti mai a passare dall'entrata, sgattaioli sotto il telo e sbuchi alle spalle del Conte, dietro il generale, proprio mentre quello alza un braccio. Nella mano gli scintilla un pugnale. D'istinto gli salti addosso. Cadete entrambi a terra e tu riesci a disarmarlo. Mentre i soldati accorrono per interrompere la colluttazione, il generale ti si avvicina e prende l'arma del Conte.

– Un pugnale! – esclama. – Cosa significa?

Il Conte, immobilizzato dai soldati americani, inveisce contro il generale:

– Traditore! Infedele! Barbaro!

A un tratto, capisci che il Cavaliere Errante è proprio Washington!

Più tardi consegni la lettera al generale, che le dà un'occhiata e si mette a ridere:

– Ah, è per il mio caro amico Hogglebottom! – esclama, prendendo dalla scrivania una boccetta di un liquido trasparente. – Ciò vuol dire che dovremo stendervi sopra un poco di questo liquido... *et voilà!*

Sotto il tuo sguardo stupefatto, il liquido agisce sull'inchiostro invisibile del vero messaggio, su cui è stata scritta la falsa lettera per Hogglebottom, rivelando così i piani inglesi.

Fine

38

Raggiungi il margine del bosco e ti fermi a controllare che la strada sia sgombra. Un fruscio fra i cespugli ti fa voltare di scatto. Un uomo di colore, ansante, con i vestiti laceri, ti guarda impietrito. Per un momento restate a fissarvi a occhi sgranati, poi l'uomo rompe il silenzio:

– Non voglio mentirti. Mi chiamo John e sono uno schiavo fuggito. Gli Inglesi mi hanno catturato e obbligato a entrare nel loro esercito, ma sono sfuggito anche a loro e ora si è scatenata una caccia all'uomo. Sembra che l'intero esercito inglese mi stia alle costole!

L'uomo si interrompe e aspetta la tua reazione.

– Neppure io voglio mentirti – gli dici. – Ho ragione di stare il più lontano possibile dall'esercito inglese!

– Bene – replica lui. – Io pensavo di andare a nord, verso le linee americane. Voglio unirmi ai rivoluzionari. Che ne dici di andare insieme?

Improvvisamente l'abbaiare dei cani lanciati sulle vostre piste vi fa sobbalzare. Dall'altra parte della strada, una squadra di soldati inglesi sta uscendo dal bosco e viene dritta verso di voi.

Se prosegui con John, passa a pagina 40.

Se ritieni più sicuro proseguire da solo, continua a pagina 79.

40

Rispondi a John che accetti di unirti a lui:

– E ora andiamocene alla svelta da qui!

Fai per muoverti verso nord, ma il negro ti trattiene per un braccio:

– No, non da quella parte! C'è un'altra squadra in arrivo da nord. Dovremo andare prima a sud e poi aggirarla.

Ti slanci dietro a John attraverso la fitta boscaglia, ma i segugi vi sono sempre dietro.

– Aspetta un istante – dici, fermandoti a riprender fiato. – Non riusciremo mai a seminare quei cani, finché sentiranno il nostro odore. Perché non andiamo al fiume e nuotiamo per un pezzo seguendo la corrente?

– Buona idea – approva John.

Correte verso ovest fino all'Harlem Creek. Vi togliete le scarpe e, tenendole fuori dell'acqua, entrate nel fiume e vi aggrappate a un tronco galleggiante. Vi lasciate trascinare dalla corrente per una decina di minuti, poi tornate a terra.

– Ascolta – dice John, sorridendo. – I cani non si sentono più.

Vi rimettete in cammino per le aspre colline del Bronx, poi guadate il fiume che ha lo stesso nome per raggiungere la strada di Westchester.

– Adesso andiamo a nord – dice John. – Dovremmo riuscire a aggirare le pattuglie inglesi e raggiungere le linee americane.

Camminate per tutta la notte. La sera del giorno dopo tu hai consegnato la lettera a George Washington e John ha ritrovato la sua libertà.

Fine

Attorno a te si stendono i verdi prati e le colline dell'isola di Manhattan, adorni di ruscelli e laghetti. Nel tardo pomeriggio raggiungi la piccola città di Harlem e cavalchi attraverso la piana. Quando arrivi alla punta dell'isola, a nord si stanno addensando minacciosi nuvoloni neri, ma tu vai avanti ugualmente. Fino a ora la tua fortuna ha resistito.

Riesci a passare il King's Bridge, dove proprio sul ponte c'è l'ultimo posto di guardia inglese, raccontando ai soldati che stai andando a trovare tuo zio. Passi nella contea di Westchester e d'ora in avanti dovrai essere molto prudente, perché la vallata dell'Hudson è una roccaforte dei Conservatori.

Appena fuori Wepperham scoppia il temporale e una pioggia torrenziale trasforma la strada in fanghiglia. Nella valle rimbombano i tuoni. Ti affretti verso il centro della città e entri in una locanda: sembra un posto sicuro e hai bisogno di asciugarti.

Quando il locandiere ti fa firmare il registro, ti balza agli occhi un nome familiare: Hubert Hogglebottom si trova nella stessa locanda! Dovresti confidarti con lui? Forse potrebbe chiarirti il mistero della lettera, ma potrebbe anche essere una mossa falsa.

Se decidi che è meglio tenere il segreto per te, continua a pagina 52.

Se vai a parlare con Hogglebottom, prosegui a pagina 65.

La prima cosa che vedi al tuo risveglio ti terrorizza. Due occhi ardenti; strisce di colori brillanti attraverso le guance e la fronte; una testa rasata eccetto per una striscia di capelli in cui è infilata una penna d'aquila... Capisci che è un indiano, un Mohawk. Balzi in piedi con un grido e ti lanci nel folto del bosco.

Presto ti trovi dinanzi la barriera rocciosa delle Palisades, ma la paura ti porta dove normalmente i tuoi piedi rifiuterebbero di andare. Cominci a arrampicarti su per una ripida gola, senza osare guardare in basso mentre sali sempre più su. Vicino alla cresta senti un ululato. Alzi lo sguardo e vedi un branco di lupi in attesa sulla vetta: uno si sta leccando il muso, come se pregustasse il pasto.

Qual è il male minore, i lupi o i Mohawk?

Se torni indietro, vai a pagina 75.

Se prosegui, passa a pagina 86.

44

Al calar della notte il fuoco dei cannoni cessa. Le nuvole nascondono la luna e nell'oscurità totale vi avvicinate alla *Tremulous*. Poco dopo scoppia il temporale. Sul mare si rovescia una pioggia torrenziale e i lampi squarciano le tenebre.

– Tanto meglio – osserva McGillicuddy. – Con un tempo del genere non si aspetteranno sorprese. Purché le onde non ci rovescino!

A ogni lampo tu guardi verso la *Tremulous* per memorizzare la sua posizione. McGillicuddy, lottando con la pioggia e il vento, riesce a spingersi vicino alla nave da guerra.

– Sul ponte sembra tutto tranquillo – osservi. – Devono stare all'asciutto sottocoperta.

– Hai ragione – conferma McGillicuddy, quando un lampo illumina il ponte. – Scommetto che stanno schiacciando un pisolino. Con il nostro cannoncino girevole potremo fare dei danni che dovranno ricordarseli per un pezzo, soprattutto se ci avvicineremo abbastanza da colpire la stiva!

– Perché invece non abbordiamo la nave? – propone un marinaio. – Chiuderemo l'equipaggio sottocoperta e la nave sarà nostra!

Se decidi di abbordare la *Tremulous*, continua a pagina 73.

Se decidi di attaccare con il cannoncino, prosegui a pagina 60.

Ti rendi conto che, al punto in cui sei, non hai altra via d'uscita che batterti con Hogglebottom. Accetti la sfida e l'uomo, raccolti i pezzi della lettera, si avvia alla porta. Lo segui insieme a un codazzo di curiosi.

Appena in strada, Hogglebottom ti balza addosso con sorprendente agilità e ti inchioda a terra.

– Corri in camera tua – ti mormora all'orecchio. – Ti raggiungerò appena mi sarò liberato da questi ficcanaso.

Hogglebottom ha ancora la lettera, perciò non ti resta che fare come dice lui. Appena ti lascia libero raggiungi la porta della locanda, corri su per le scale e ti chiudi in camera tua. Un'ora più tardi senti bussare alla porta. Apri e Hogglebottom entra.

– Devi scusare il mio comportamento, ma da parte tua – ti spiega – è stata una pazzia tirar fuori quella lettera in mezzo a tutti quei Conservatori. Io ho una reputazione da difendere! Mi considerano il più fervente Conservatore della vallata ed è questo che mi permette di svolgere tanto prezioso lavoro di spionaggio per il generale Washington.

Lo guardi a bocca aperta. Ti è difficile credere che questo grasso uomo d'affari è in realtà una spia, un patriota.

– Non essere sorpreso – conclude lui, con una risatina. – Il mio aspetto è la mia migliore copertura. Però adesso è meglio che tu ti rimetta in cammino. Forse il generale Washington ti spiegherà meglio il mistero della lettera.

Fine

Decidi di non tentare mosse avventate, ma di tenere d'occhio il Conte e il suo seguito.

Con molte cerimonie, Hamilton presenta a George Washington i "nostri grandi amici appena arrivati dalla Francia". Il generale si inchina profondamente e bacia la mano della Contessa, poi invita i falsi aristocratici a entrare nella tenda. Tu li segui, assieme ai complici del Conte e ai soldati del generale.

Dopo molte dichiarazioni di solidarietà e promesse di aiuti per la rivoluzione, accompagnate da parecchie tartine, il generale si gira per prendere una bottiglia di champagne dal suo armadietto. In quel momento vedi il Conte fare un cenno ai suoi compagni: è l'ordine di agire.

Ti tuffi fulmineamente e afferri Washington per le gambe, trascinandolo a terra con te. Nello stesso istante la Contessa si porta alle labbra una cerbottana e lancia un proiettile, che ti sfiora la testa e colpisce uno dei congiurati, che stramazza a terra ucciso dal veleno della minuscola freccia. Tutti si avventano in una mischia generale, ma presto i falsi conti de Trompereau e i loro complici vengono sopraffatti e trascinati via.

Una volta che tutti si sono rimessi dalla sorpresa e dall'emozione, George Washington ti dimostra la sua gratitudine offrendo una cena in tuo onore, alla quale partecipano i più alti ufficiali e i suoi migliori amici. Non soltanto gli hai portato i piani degli Inglesi, ma gli hai salvato la vita!

Fine

Con uno scatto afferri la lettera e la getti nel fuoco. Le fiamme la consumano rapidamente.

Il colonnello, che è balzato in piedi, perde la sua compostezza soltanto per un momento. Torna a sedersi e si umetta le labbra.

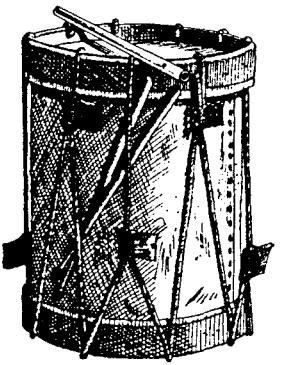
– Così facendo – commenta – in pratica hai confessato di essere una spia.

Tu non dici nulla. La tua missione è fallita, ma almeno hai impedito alle Giubbe Rosse di scoprire il messaggio segreto per Washington. Ora non ti resta che attendere la punizione.

– La forca? – propone l'aiutante del colonnello.

– No – sospira l'altro. – Questa spia è troppo giovane per l'impiccagione e comunque la prova è andata distrutta. Portatelo sul brigantino.

Fine



Dici che preferisci viaggiare per mare.

– Dove posso trovare un capitano con una barca? – ti informi.

McGillicuddy ti osserva un momento, in silenzio, prima di risponderti:

– Lo hai davanti.

– Davvero? Che barca? E dov'è?

– All'ormeggio di Brooklyn, ed è una baleniera di otto metri, armata con un cannoncino girevole a prua. Su, andiamo: mentre raccolgo l'equipaggio, potrai dormire un poco.

Prima dell'alba state già risalendo l'East River a bordo della *Margaret*, una vecchia baleniera. Il vento comincia a alzarsi e McGillicuddy orienta le vele per permettere agli otto uomini dell'equipaggio di smettere di remare.

– Se qualcuno ci fermasse – spiega – dirò che stiamo andando a New Rochelle per imbarcare un carico di grasso di balena. E naturalmente – aggiunge, strizzandoti un occhio – mi guarderò bene dal dire che abbiamo un passeggero a bordo.

Continua a pagina 54.

Gridi l'ordine di procedere a tutta forza e la *Margaret* si dirige verso Hell Gate; ma un attimo dopo appare un altro ostacolo: una nave inglese da guerra! McGillicuddy la osserva con il cannocchiale.

– Povero me! – mormora. – La riconosco: è la *Tremulous*, una di quelle grosse! Speriamo che non voglia prendersela con una barchetta come la nostra.

– Non possiamo tornare indietro? – domandi.

McGillicuddy si gira a guardare verso poppa.

– Troppo tardi: non abbiamo abbastanza spazio per virare. Ragazzi – l'irlandese si rivolge al suo equipaggio – pronti con le pistole e le sciabole, nel caso che gli Inglesi dovessero darci noia!

McGillicuddy manovra abilmente tra gli scogli di Hell Gate. La forte corrente trascina velocemente la baleniera attraverso il pericoloso passaggio. Intanto la nave inglese vira di bordo e si allontana da Hell Gate. Improvvisamente dai fianchi della *Tremulous* si allungano delle lingue di fuoco, seguite da scoppi e rimbombi cupi.

– Ehi, questi non sono tuoni! – esclami. – Sono cannonate!

Continua alla pagina seguente.

La nave da guerra ora è diretta verso il canale di Long Island, e voi la seguite, tenendovi a distanza. Quando doppiate Frog's Point e entrate nel canale, vedete il bersaglio dei cannoni: una goletta americana che cerca scampo filando a vele spiegate. Siete incappati in una battaglia navale! Dall'equipaggio si alza un solo grido: i marinai vogliono prender parte allo scontro.

– Non sono un tipo che si tira indietro davanti a una battaglia come si deve – dice McGillicuddy – ma potremmo anche tentare di filarcela passando dietro agli Inglesi e sperare che ci lascino in pace. Cosa credi che dovremmo fare?

Sei tentato di aiutare la goletta americana e, comunque, non è detto che riusciate a passare oltre la *Tremulous*. Ma puoi ritardare la tua missione?

Se decidi di prender parte alla battaglia, continua a pagina 61.

Se tenti di passare oltre la nave inglese, prosegui a pagina 57.

52

Decidi di non cercare Hogglebottom: meno persone sanno della tua missione, meglio è.

Dopo esserti asciugato davanti al camino del salone ti siedi a tavola a mangiare una minestra calda, poi ti ritiri nella tua camera al piano di sopra, ti assicuri che la porta sia ben chiusa e vai a letto.

Ti svegli all'alba e istintivamente infili una mano nella tasca della giacca, posata su una sedia accanto al letto. La lettera non c'è più! La cerchi inutilmente per tutta la stanza, poi controlli la porta: è ancora chiusa a chiave!

Se vai a cercare di sotto, torna a pagina 20.

Se interroghi il locandiere, passa a pagina 56.

Sollevi il tavolo da un lato e lo rovesci contro Hogglebottom, che ricade sulla sua sedia tanto pesantemente da sfasciarla. Approfittando della confusione, afferri i due pezzi della lettera e corri fuori dalla locanda, nella stalla, cercando disperatamente il tuo cavallo. Noti una giumenta dall'aspetto robusto, che ha incise sulla sella le iniziali "H.H.": è senza dubbio il cavallo di Hogglebottom, per cui ti viene l'idea di prendere i classici due piccioni con una fava. Balzi in groppa alla giumenta e corri fuori della scuderia, nella notte umida. Dopo l'atmosfera soffocante della locanda, la pioggia che ti batte sul viso è persino piacevole.

Allo spuntare del giorno il temporale cessa e poche ore dopo sei seduto davanti al generale Washington, che legge la lettera e ascolta la tua storia con aria divertita.

– Il buon vecchio Hoggle! – commenta. – Recita sempre la sua parte fino in fondo!

Vorresti saperne di più, ma il generale si rifiuta di dirti altro:

– Oltre a me c'è una sola persona che conosce la vera identità di Hogglebottom – afferma. – E non preoccuparti per la zuffa che avete avuto: lui capirà.

Parlando, il generale prende dallo scrittoio una boccetta di un liquido trasparente, che spalma sulla lettera con un pennello:

– Hai mai visto adoperare l'inchiostro simpatico? – ti chiede, divertito.

Continua a pagina 71.

54

Arrivate alla fine dell'East River a metà pomeriggio. Piegate verso nord e ora davanti a voi si apre l'Hell Gate, uno stretto canale che tutti i marinai temono per le sue correnti vorticose e i suoi scogli affioranti. Una volta superato questo ostacolo, potrete doppiare Frog's Point e entrare nel canale di Long Island.

Mentre vi avvicinate a Hell Gate, McGillicuddy comincia a mormorare qualcosa fra sé, scrutando l'orizzonte con aria preoccupata.

– Non mi piace! – lo senti ripetere.

Guardi verso nord e scorgi un cumulo di nuvoloni neri. McGillicuddy continua a brontolare, per cui gli chiedi che cosa c'è.

– Non vorrei che una tempesta ci sorprendesse nell'Hell Gate – bofonchia lui. – Sarebbe la fine per tutti noi.

– Dobbiamo tornare indietro? – chiedi.

– Difficile dirlo. Se non passiamo adesso, prima della tempesta, potremmo non averne più la possibilità per un pezzo. Però potremmo anche risalire l'Harlem River per un tratto, gettare l'ancora e aspettare che la tempesta sia passata.

Superata una punta, la baleniera avvista Hell Gate. Sull'acqua rimbomba il cupo brontolio di un tuono. McGillicuddy lascia decidere a te.

Se ordini di dirigervi subito su Hell Gate a tutta velocità, torna a pagina 50.

Se preferisci tornare indietro e risalire l'Harlem River, continua a pagina 74.

56

Trovi il locandiere in cucina e lo interroghi sulla tua lettera scomparsa. Lui ti risponde di non saperne nulla. Disperato, ti metti in cerca per tutta la locanda. Nel salone, noti un uomo con un cappello a tricorno seduto davanti al caminetto. Sta leggendo qualcosa che sembra proprio la tua lettera. Ti avvicini e lo affronti con decisione:

– Ehi! Quella lettera è mia!

– Davvero? – lui ti guarda socchiudendo gli occhi. – E perché stavi portando una lettera a quel pidocchioso Conservatore di Hogglebottom? A noi non piacciono i Conservatori! Per loro abbiamo un trattamento speciale.

– Alla sedia che affonda! – gridano gli altri avventori. – Alla sedia che affonda!

Tu protesti, dicendo che in realtà la lettera è per George Washington, ma ovviamente non ti prendono sul serio. La piccola folla eccitata ti trascina allo stagno e ti lega a una sedia appesa a un ramo sporgente mediante una lunga corda che permette di calarla fin dentro l'acqua. Alcuni scalmanati si divertono a tuffarti e tirarti su, fra le risate e gli applausi degli spettatori, finché si stancano e ti lasciano libero.

Ripeschi la lettera, che l'uomo con il tricorno ha gettato in acqua; recuperi il tuo cavallo e fuggi al galoppo da Wepperham. Appena fuori città ti assicuri che non ci sia nessuno intorno e tiri fuori la lettera per farla asciugare. Troppo tardi! L'inchiostro si è disciolto e non restano che delle macchie indecifrabili.

Fine

Dici a McGillicuddy che preferisci passare alle spalle della *Tremulous*. Lui dirige la baleniera verso sinistra, bordeggiando la riva e tenendosi alla maggiore distanza possibile dalla nave da guerra inglese; ma quella vi si avvicina e vi punta contro i cannoni. Le palle cadono in acqua tutt'intorno a voi, sollevando alti spruzzi.

McGillicuddy porta la *Margaret* fuori tiro e la *Tremulous* torna a rivolgere la sua attenzione alla goletta americana; ma ogni volta che tentate di muovervi si gira e vi chiude il passaggio.

– Non vogliono lasciarci andare – conclude McGillicuddy. – Dovremo aspettare che la goletta se la tiri dietro, o che si faccia notte.

Continua a pagina 59.

Al calar della notte la tempesta si scatena con inaspettata violenza. Il vento trasforma il mare in un calderone ribollente di onde spumeggianti e le raffiche di pioggia sferzano la *Margaret*. McGillicuddy tenta disperatamente di governare la baleniera. Ammaina le vele e riesce a entrare in una piccola baia, ma un'enorme ondata investe la prua e lo scaraventa sul ponte. La baleniera rolla furiosamente. Corri al fianco del capitano e constati che è svenuto. Tocca a te prendere il timone della *Margaret*. Per fortuna hai fatto qualche esperienza in mare sulle barche da pesca, nelle acque di Brooklyn, ma devi far appello a tutta la tua abilità e alla tua buona stella per impedire che la barca si rovesci.

Il tuo difficile compito ti impegna talmente, che quasi non ti accorgi del passare delle ore. Finalmente a notte tarda la pioggia cessa, ma il vento è ancora forte e il mare molto mosso. Presto sarà giorno. Devi decidere se muoverti adesso, finché sei ancora protetto dall'oscurità ma con il vento contrario e l'equipaggio stremato, o restare nella baia, sperando che le acque si calmino in tempo per scivolare alle spalle della *Tremulous*.

Se tenti di passare subito, vai a pagina 88.

Se aspetti il più a lungo possibile, continua a pagina 76.

60

McGillicuddy porta la *Margaret* in posizione di attacco e tu apri il fuoco contro la *Tremulous*. Avete colto gli Inglesi di sorpresa e, quando rispondono, hai già colpito il bersaglio più di una volta. Il boato delle cannonate che si incrociano sul mare si confonde con quello dei tuoni, finché la tempesta si fa tanto violenta da costringervi a abbandonare lo scontro.

Questo vi dà la possibilità di controllare i danni subiti. La *Margaret* è piuttosto malconcia: l'albero maestro è andato in pezzi e il ponte è ingombro di rottami. Però anche la *Tremulous* non dev'essere in buono stato: puoi udire gli uomini dell'equipaggio inglese chiamarsi l'un l'altro, mentre si affannano a spegnere i fuochi e a pompare l'acqua fuori dalla sentina.

Allo spuntare del giorno sul mare scende un denso banco di nebbia. Non c'è molto che possiate fare, se non arrangiarvi a remare con i mozziconi di legno rimasti. Non è facile stabilire in quale direzione state andando e non sapete dove è finita la *Tremulous*; però neppure gli Inglesi possono vedere dove siete voi. Della goletta non c'è alcuna traccia; probabilmente è fuggita nella nebbia. Ora potete sperare soltanto di avvistare presto la costa.

All'improvviso qualcosa urta la *Margaret*, facendola sobbalzare. Tutti guardano in acqua, chiedendosi che cosa sia stato.

Continua a pagina 70.

Non potete abbandonare la goletta alla sua sorte.

– Dobbiamo andare in suo aiuto! – affermi.

– Virare di bordo, ragazzi! – ordina McGillicuddy. – Entriamo in azione.

La *Margaret* punta verso est. Avvicinandovi, notate che la *Tremulous* ha intrappolato la goletta americana nell'Oyster Cove.

Continua alla pagina seguente.

I cannoni tuonano furiosamente contro la goletta e gli Americani ricambiano i colpi con

altrettanta violenza. Sul mare incombe una densa cortina di fumo e il vento vi porta l'odore acre della polvere da sparo.

Continua alla pagina seguente.

64

Chiedi a McGillicuddy se vi conviene tentare di passare oltre la *Tremulous* e entrare dritti nella baia.

– Sì, potremmo provarci – ti risponde. – Il problema è se lo vogliamo davvero. Forse sarebbe meglio aspettare che si faccia notte. Allora potremmo passare alle spalle degli Inglesi e magari anche colpirli gravemente.

In effetti con il buio passare vi sarebbe più facile, ma allora potrebbe essere troppo tardi per soccorrere la goletta.

Se preferisci tentare subito di entrare nell'Oyster Cove, continua a pagina 69.

Se invece decidi di aspettare che sia buio, torna a pagina 44.

Domandi al locandiere se può indicarti il signor Hogglebottom.

– Sì, certo: è proprio quello.

Ti giri a guardare nella direzione che ti indica l'uomo e vedi un signore grasso e imponente che sta scendendo le scale con un'andatura rigida e ondeggiante e va a sedersi a un tavolo per la cena. Tiri un profondo respiro e ti avvicini al tavolo.

– Il signor Hogglebottom? – chiedi, cortesemente.

– Sì – risponde lui, con voce impastata. – Hubert Hogglebottom.

– Credo di avere un qualche affare in comune con lei – dici, guardandoti attorno per accertarti che nessuno ti stia ascoltando.

L'uomo ti invita a sederti, con un gesto nervoso. Tiri fuori la lettera, con circospezione, e gliela passi. Lui si sistema gli occhiali sul naso e comincia a leggere:

– Lei sa – mormori – se il generale Washington...

Continua alla pagina seguente.

66

Il faccione rubizzo di Hogglebottom diventa violaceo per la rabbia. L'uomo scatta in piedi e strappa la lettera a metà.

– Io non conosco questa persona! – grida, furente. – Questa è una vile contraffazione, un affronto, un...

– Mi scusi – balbetti. – Devo aver fatto un errore.

Cerchi di riprenderti la lettera, ma lui ha una reazione fulminea e violenta: accartoccia i due pezzi della lettera e li sbatte a terra.

– Come osi insinuare – continua a sbraitare – che io abbia a che fare con quel farabutto di Washington? Quel traditore, quel sobillatore, quel nefasto cospiratore contro Sua Maestà!

Ora tutti gli occhi degli altri avventori sono puntati su di voi.

– Chiedo soddisfazione! – proclama Hogglebottom. – Ti sfido a duello!

Se tenti una fuga veloce, torna a pagina 53.

Se decidi di accettare la sfida, passa a pagina 45.

68

Evitando accuratamente ogni accenno alla tua missione segreta, cerchi di spiegare a M che non puoi andare in un ospedale e che non hai eccessive simpatie per gli Inglesi.

L'espressione di M cambia di colpo. Chiama a raccolta i suoi compagni e conferisce con loro nelle canoe ferme al centro del fiume.

– Sarai nostro prigioniero – ti comunica alla fine. – Noi siamo alleati degli Inglesi. Devi essere un personaggio importante se ci tieni tanto a evitarli!

– Volete consegnarmi agli Inglesi? – provi un tuffo al cuore.

– No – risponde M. – Sei nostro prigioniero. Tornerai con noi al villaggio e là riceveremo grandi onori per aver catturato un guerriero nemico.

Per una settimana viaggiate verso il territorio indiano. L'ottavo giorno (state risalendo il Raritan River) si alza un'alba nebbiosa. Ti prepari con rassegnazione a un'altra giornata di viaggio, ma a un tratto scorgi qualcosa tra i cespugli della riva. Guardi meglio: è un gruppo di uomini vestiti di azzurro. Devono essere soldati americani! Questa potrebbe essere la tua unica possibilità di fuga.

Se tenti la fuga facendo rovesciare la canoa, continua a pagina 97.

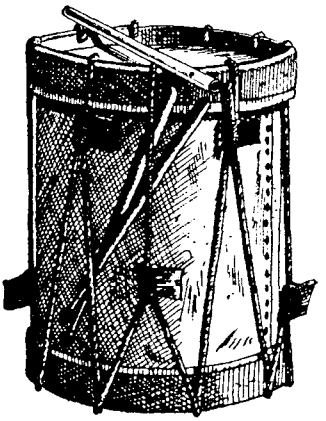
Se cerchi di attirare l'attenzione dei soldati, prosegui a pagina 83.

La *Margaret* si dirige verso Oyster Cove. Tenterete di passare fra la *Tremulous* e la costa, protetti dalla cortina di fumo.

Senonché il vento disperde il fumo proprio al momento sbagliato, lasciandovi improvvisamente allo scoperto. La fregata inglese è a sole poche decine di metri. Si gira verso di voi, punta i cannoni e fa fuoco.

La prima cannonata colpisce in pieno la prua della *Margaret*. Non avete neppure il tempo di rispondere al fuoco. La baleniera va in pezzi, rovesciandovi addosso una pioggia di sartiame e di pezzi di legno. Il fuoco cessa soltanto quando la *Margaret* è affondata, portando con sé tutto il suo equipaggio.

Fine



70

Un marinaio grida qualcosa, indicando una colossale forma scura che sta emergendo dall'acqua. Una balena! Trovi fra i relitti un arpione e lo impugni.

– Sei pazzo! – esclama McGillicuddy, intuendo ciò che hai in mente di fare: arpionare la balena affinché si rimorchi dietro la *Margaret*, proprio come un cavallo traina una carrozza.

Forse il capitano ha ragione. Forse è meglio lasciar andare la *Margaret* alla deriva, anche a rischio di imbattervi negli Inglesi, piuttosto che mettervi in balia di una balena.

Se lanci l'arpione contro la balena, continua a pagina 78.

Se posi l'arpione e riprendi a remare, prosegui a pagina 77.

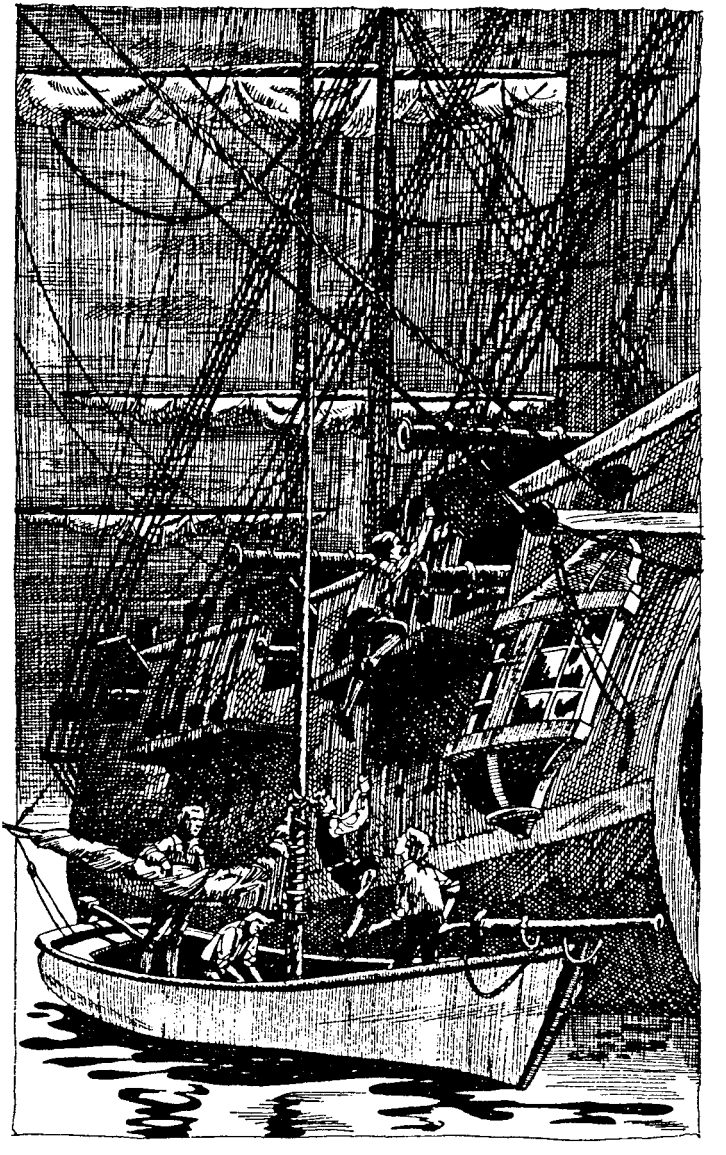
Sei molto perplesso. Rispondi alla domanda del generale con un cenno negativo del capo.

– Naturale! – commenta lui, con una risatina. – Si tratta di uno speciale inchiostro invisibile...

Applica il liquido sulla lettera ricomposta e, come per miracolo, sotto il messaggio per Hogglebottom appaiono i piani inglesi per la conquista di Filadelfia.

Hai fatto tanto bene il tuo lavoro che Washington ti propone di entrare permanentemente nel suo servizio segreto. Accetti al volo e presto parti per Filadelfia, con il compito di organizzare le accoglienze alle Giubbe Rosse.

Fine



Ci vuole un bel coraggio a abbordare una nave inglese da guerra con il solo equipaggio di una baleniera, ma l'idea ti sembra troppo allettante per rinunciare.

McGillicuddy porta avanti la *Margaret* fino a affiancarla alla *Tremulous*. Tu lanci sul ponte della grossa nave un grappino attaccato a una fune. Il grappino si aggancia al legno e tu raggiungi il ponte arrampicandoti lungo la corda, seguito da tutti i marinai. Non vi occorre molto per sopraffare i pochi Inglesi stanchi e inzuppati rimasti di guardia; poi chiudete i boccaporti e inchiodate le porte del ponte di coperta, imprigionando gli Inglesi nella loro stessa nave.

La *Tremulous* è vostra. Tu, McGillicuddy e gli uomini dell'equipaggio vi guardate stupiti: è stato tutto così facile! Passate la notte a festeggiare e all'alba la pioggia cede il posto a una fitta nebbia. La *Tremulous* fa rotta per New Rochelle con la *Margaret* a rimorchio. Già immagini la sorpresa di George Washington quando, oltre al messaggio, gli consegnerai una nave da guerra inglese!

Fine

74

Proponi di fare una sosta sull'Harlem River.

– Vediamo come si mette il tempo – aggiungi – e poi decideremo cosa fare.

McGillicuddy volta la *Margaret* e trova un buon punto in cui gettare l'ancora. Aspettate per un poco senza che succeda nulla. Le nuvole continuano a ammassarsi, ma non piove.

Finalmente, nel tardo pomeriggio, decidi di abbandonare la via di mare.

– Potremmo non riuscire mai a attraversare Hell Gate – dici a McGillicuddy. – Portatemi a riva: proseguirò per via di terra.

– Hai ragione – approva il capitano. – Sembra proprio che da questa parte non andremo molto lontano.

La *Margaret* entra in una piccola insenatura. McGillicuddy e l'equipaggio ti salutano e ti augurano buona fortuna. Tu sbarchi sulla riva orientale e ti incammini verso il bosco, diretto verso nord.

Torna a pagina 38.

Cominci a ridiscendere la parete rocciosa, ma ti accorgi subito che è molto più difficile che salire. Cerchi di girarti per poter scendere in avanti, ma improvvisamente perdi l'appoggio e scivoli giù per la gola. Riapri gli occhi a fatica. Ti senti martellare dentro la testa e hai male dappertutto. Ti metti a sedere, sorpreso di scoprire che non hai nulla di rotto. A parte i graffi e le contusioni, sembra che non ti sia fatto di peggio.

Poi ti accorgi del Mohawk che ti sta osservando. L'indiano corre via e un attimo dopo torna con un compagno, che si accovaccia al tuo fianco.

– Senti male? – ti chiede.

Tu annuisci debolmente.

– Ecco – dice l'indiano, porgendoti un recipiente ricavato da una zucca. – Bevi.

Il liquido contenuto nella zucca ti fa sentire subito meglio. L'indiano aspetta che tu lo abbia bevuto tutto, poi si presenta:

– Chiamami M.

– M?

– Sì, è l'iniziale del mio nome. Tutto intero non riusciresti mai a pronunciarlo – spiega lui. – Ora tu verrai con noi.

Se accetti di andare con gli indiani, continua a pagina 82.

Se dici che preferisci restare dove sei, prosegui a pagina 100.

76

Tu e l'equipaggio decidete di restare nella baia il più a lungo possibile. Finalmente il vento si placa e sull'acqua cala una quiete sinistra. Mentre fai avanzare la *Margaret* la luce grigiastra dell'alba già sta filtrando attraverso le nuvole, tuttavia puoi distinguere soltanto i contorni sfocati delle cose che ti circondano. Davanti a te appare un muro grigio. Di colpo comprendi che cosa sta accadendo: sei in mezzo a un fitto banco di nebbia, che arriva a folate dal Sound, facendosi sempre più densa.

La *Margaret* avanza lentamente nel silenzio. A bordo nessuno parla. Voci senza corpo escono dal nulla: per un istante sembrano molto vicine, ma un attimo dopo vengono di nuovo inghiottite dal silenzio. Non sapresti dire quanto sia lontana la *Tremulous*.

Dopo un poco McGillicuddy rinviene e ti aiuta a dirigere la *Margaret* lungo la costa. Quando, a un tratto, dalla nebbia emerge New Rochelle, quasi non riesci a crederci. Ce l'hai fatta! Mentre la baleniera entra in porto, l'equipaggio lancia un grido di gioia. Ora McGillicuddy ti procurerà un cavallo veloce: e da qui alle linee americane c'è soltanto una mezza giornata di viaggio.

Fine

Rimetti giù l'arpione, prendi un pezzo di legno e ti rimetti a remare. Presto dalla nebbia emerge un'altra sagoma: è la *Tremulous*. Anche se gravemente danneggiata, può ancora navigare. Gli Inglesi vi avvistano e si avvicinano. Tentare di fuggire non servirebbe a nulla. Tu e tutto l'equipaggio venite presi a bordo e condotti dal comandante.

– Che peccato che la vostra goletta sia riuscita a dileguarsi nella nebbia! – dice l'ufficiale inglese. – Ci avrebbe fatto comodo qualche altro inserviente. La Marina di Sua Maestà ha una terribile carenza di mano d'opera... Combattere i ribelli è una seccatura sanguinosa, sapete.

Il comandante vi passa in rassegna, in fila nei vostri vestiti strappati, poi sorride.

– Come potete vedere – riprende – qui ci sono parecchie riparazioni da fare. Credo che sarete dei buoni marinai. Ora, mettetevi pure al lavoro.

Venite immediatamente messi a riparare i danni che avete causato alla *Tremulous*. Siete stati arruolati tutti nella Marina britannica!

Fine

La balena si immerge. Tu sollevi l'arpione e aspetti.

– Eccola! – grida un marinaio, indicando dietro di te.

Ti giri di scatto, prendi la mira e lanci l'arpione. Un colpo perfetto! E la balena, pungolata dall'arpione, nuota via veloce, tirandosi dietro la *Margaret*.

– Tenetevi forte, ragazzi! – grida McGillicuddy. – Si vola!

La *Margaret* sfreccia a zigzag sul pelo dell'acqua. Sembra che stia per andare in pezzi da un momento all'altro, ma in qualche modo resiste. La pazza corsa continua fino a mezzogiorno. Finalmente la nebbia si dirada e avvistate la costa. Tagliate la fune dell'arpione e remate verso la terraferma.

– Dove siamo? – domanda McGillicuddy a un contadino di passaggio, quando arrivate a una strada.

– Rhode Island – risponde quello, guardandovi come se veniste da un altro pianeta; poi si allontana.

Non è esattamente il percorso che avevi programmato, ma pazienza: prendendo in prestito un cavallo veloce da un patriota locale, dovresti fare ancora in tempo a consegnare il messaggio a Washington.

Fine

Ti affretti a dire a John che preferisci proseguire da solo.

– Se ci separiamo – gli spieghi – avremo maggiori possibilità di riuscire a scappare.

Lui non ha neppure il tempo di risponderti: gli Inglesi stanno arrivando. Ti getti a capofitto fra i cespugli e corri verso nord.

– Non andare da quella parte! – ti grida dietro John, ma tu prosegui.

Cinque minuti dopo scopri il motivo dell'avvertimento di John: sei corso dritto incontro a una seconda pattuglia inglese, proveniente da King's Bridge. Vieni fatto prigioniero e condotto all'avamposto vicino al ponte. Anche John è stato catturato.

– Non stavo facendo niente di male! – protesti.

– Ah, no? – ribatte l'ufficiale inglese. – Immagino che tu stessi correndo per il bosco soltanto perché fa bene alla salute! Sai qual è la pena per aver aiutato un disertore?

Non ci metti molto a scoprirlo: è la morte.

Fine

Giri il tuo cavallo verso destra, passi al guado il ruscello e ti getti nella fitta boscaglia. La luce della luna filtra a stento fra le fronde, creando ingannevoli giochi d'ombra, e i rami urtano in continuazione contro di te e il tuo cavallo. Dopo un poco ti fermi e tendi l'orecchio: nessun rumore sospetto. Forse ti sei finalmente tolto di torno il misterioso cavaliere.

Oltre la sommità della collina ti trovi davanti una radura. Fermandoti un momento per orientarti, noti un fortino di legno, dall'altra parte del prato. Improvvisamente ti senti contro la schiena la gelida puntura di una baionetta. Una voce aspra ti ordina di alzare le mani. Ubbidisci e ti giri sulla sella.

Nella luce della luna l'uomo con la baionetta è una visione davvero bizzarra: indossa una uniforme verde ornata di rosso e uno strano cappello da cui spunta un lungo codino, e i suoi baffoni a manubrio hanno le punte rivolte all'insù. Poi spuntano fuori altri soldati come il primo: sono granatieri tedeschi, mercenari al servizio degli Inglesi. Per sfuggire al cavaliere, sei finito nelle mani di una pattuglia nemica!

Continua a pagina 85.

82

M ti aiuta a raggiungere la sua canoa, ormeggiata sulla banchina dell'Hudson. Là lo aspettano altri cinque Mohawk, ognuno con una canoa, più altre due canoe vuote legate a rimorchio.

Soltanto più tardi, scendendo lungo l'Hudson, scopri la vostra destinazione.

– Stiamo andando dai nostri alleati, gli Inglesi, che ci riforniranno di viveri – ti dice M.

– E io? – ti preoccupi.

– Tu sei ferito. Ti porteremo in un ospedale inglese alla loro base di Staten Island.

Un ospedale inglese è proprio l'ultimo posto in cui vorresti finire! Devi spiegare a M che non vuoi avere nulla a che fare con gli Inglesi, oppure è meglio restare calmo e aspettare che ti si presenti un'occasione per fuggire con una delle canoe vuote?

Se dici che non vuoi andare a Staten Island, torna a pagina 68.

Se preferisci aspettare una buona occasione per fuggire, continua a pagina 84.

Ti metti a urlare con tutto il fiato che hai in corpo:

– Aiuto! Sono prigioniero dei Mohawk!

M ti tura la bocca con una mano e ti spinge sul fondo della canoa. Gli uomini in azzurro non si sono accorti di te. Le canoe scivolano silenziose lungo il fiume. Hai perso la tua ultima possibilità.

Vi occorre ancora qualche giorno per trasportare le canoe e i rifornimenti oltre le montagne, fino al fiume Delaware, che risalite in canoa. Finalmente arrivate al villaggio di M, circondato da un alto steccato di pali acuminati. Gli indiani ti spingono attraverso un cancello, con le mani legate dietro la schiena, e ti esibiscono orgogliosamente alla folla che si è accalcata ai lati della strada; e tu devi subire beffe, insulti e percosse.

Nei giorni seguenti, mentre i Mohawk fanno festa con interminabili danze di guerra, ti tengono legato a un palo. Alla fine una vecchia ti slega e ti conduce in una baracca in cui sono riunite le donne più anziane della tribù, alle quali spetta prendere le decisioni più importanti. C'è anche M, come interprete.

– Hanno una domanda da farti – ti riferisce lui. – Sei disposto a combattere per la causa dei Mohawk?

Se rispondi di sì, continua a pagina 91.

Se rifiuti, prosegui a pagina 87.

84

Eviti qualsiasi commento sugli Inglesi e continui a discendere il fiume con i Mohawk, aspettando la buona occasione. Nel tardo pomeriggio vi fermate sulla costa del New Jersey e tu dici che vuoi restare in canoa, giacché le tue ferite non ti consentono di muoverti.

– Va bene – dice M. – Torneremo presto.

Lasci che gli indiani si allontanino, poi prendi un paio di pagaie e sali su una canoa vuota. Pochi chilometri più a valle, quando già pensi di avercela fatta, vedi apparire M e i suoi compagni. Si sono accorti della tua fuga e ti stanno inseguendo! Cerchi di remare più velocemente, ma presto ti rendi conto di non essere alla loro altezza come vogatore: è questione di minuti prima che ti riacciuffino.

La tua sola speranza è raggiungere la riva. L'approdo di Hoboken è proprio davanti a te. Vi entri, scendi sulla banchina e ti avvii verso la città con la massima velocità che ti consentono le tue gambe doloranti per la brutta caduta alle Palisades.

Una donna vestita da quacchera ti vede zoppicare, lungo la strada.

– Ti serve aiuto? – ti chiede.

– Sì – rispondi, dopo un attimo di esitazione. – Sono inseguito dai Mohawk.

Indichi in direzione dell'approdo, dove gli indiani stanno già ormeggiando le loro canoe. Senza una parola, la donna ti prende per un braccio e ti guida fino a casa sua.

Continua a pagina 93.

Il granatiere tedesco ti si mette a fianco, tenendo la baionetta pericolosamente vicina al tuo corpo, e ti rivolge un'occhiata ostile.

– Mi sono perso nel bosco – dici.

Gli racconti la storiella della visita a tuo zio, pur sapendo che il soldato probabilmente non capisce una parola, ma con la speranza di riuscire a confonderlo.

– Silenzio! – sbraita lui, poi abbaia qualche parola in tedesco, cercando di farti andare verso la casamatta.

– Non posso – insisti tu, gesticolando in direzione del bosco. – Devo andare da quella parte. Mi stanno aspettando e sono già in ritardo.

Poi ti viene un'idea: potresti raccontargli di essere un corriere del generale Howe, il capo dell'esercito inglese. Certamente è una dichiarazione rischiosa: una bugia tanto grossa potrebbe disorientare il granatiere, ma anche metterti in guai maggiori. Forse è più sicuro attenerti alla storia di tuo zio.

Se affermi che ti sta aspettando il generale Howe, continua a pagina 92.

Se insisti che devi andare da tuo zio, prosegui a pagina 101.

86

Raccogli una pietra e la scagli contro i lupi. Questo li spaventa abbastanza da farli indietreggiare un poco, dandoti modo di raggiungere la cima della parete rocciosa. I lupi sono a pochi metri da te e ti fissano famelici, ringhiando in sordina. Lanci un urlo raccapricciante e fai la mossa di aggredirli con un bastone. Gli animali scappano e tu corri nella direzione opposta.

Appena sei certo di esserti liberato dai lupi ti dirigi a nord, attraverso il bosco, lungo la cresta delle Palisades. L'importante è raggiungere una qualsiasi strada: poi ti farai indicare dal primo che incontrerai come raggiungere Haverstraw.

Cammini per tutto il giorno, ma non trovi alcuna strada. Arriva la notte e scoppia un forte temporale. Ti rifugi in una caverna, senza immaginare che stai invadendo l'abitazione di qualcuno.

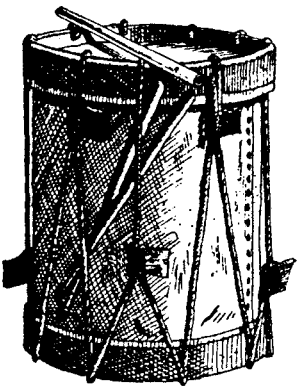
Durante la notte, il padrone di casa rientra. Prima ne senti l'odore, poi il grugnito profondo. Il grizzly ti ha intrappolato nella caverna: sarai il suo dessert!

Fine

Fai segno di no con la testa. Soltanto adesso ti ricordi che *mohawk* è una parola arcaica che significa "mangiatore di uomini": infatti, è usanza dei Mohawk mangiare i guerrieri nemici, per impadronirsi della loro forza.

La sera stessa vieni arrostito a fuoco lento e consumato cerimoniosamente, a pezzo a pezzo.

Fine



88

Orienti le vele e piloti la *Margaret* fuori della baia. Quasi immediatamente il vento afferra la baleniera e la spinge verso sud. Tu e l'equipaggio tentate disperatamente di mantenere la vostra rotta verso est, ma il vento lacera le vele. Una raffica più forte delle altre vi investe in pieno e senti sopra di te uno scricchiolio terribile: l'albero maestro si schianta sul ponte, spaccato in due come se fosse uno stuzzicadenti!

Gli uomini corrono ai remi, ma possono fare ben poco contro la corrente. La *Margaret* viene trascinata attraverso il canale in direzione della costa meridionale.

McGillicuddy rinviene e accorre in tuo aiuto, ma neanche lui riesce a correggere la rotta. La vostra unica consolazione è che non state andando incontro ai cannoni della *Tremulous*.

A un tratto la *Margaret* si blocca con uno scossone. Vi siete arenati! Per fortuna l'acqua è bassa e potete raggiungere la riva a guado. Inzuppati e tremanti di freddo, trovate rifugio in una fattoria di Long Island.

Hai perduto un giorno, però dovresti essere ancora in tempo per arrivare a consegnare il messaggio al generale Washington. Tuttavia ne hai avuto abbastanza del mare: proseguirai per la via di terra.

Fine

Guardi il generale Howe con aria sorpresa.

– Non ho idea di che cosa lei stia parlando – affermi.

Il generale ti osserva attentamente, con le dita intrecciate sotto il mento, poi scopre le sue carte:

– Ormai è chiaro a tutti che le Colonie americane non hanno una sola possibilità di vincere questa guerra. Prima la faremo finita, meno persone perderanno inutilmente la vita; poi potrete essere di nuovo tutti amici e la vita tornerà alla normalità. Oltre a garantirti una buona posizione quando la guerra sarà finita – continua, poggiandosi contro lo schienale – faresti alla tua gente un servizio molto migliore aiutandoci a porre fine a questa guerra insensata. Perché non passi dalla nostra parte? Noi paghiamo molto bene i nostri agenti che accettano di fare il doppio gioco con gli Americani.

Sembra una proposta pazzesca... però potresti fingere di accettare e, grazie ai vantaggi che ti assicureresti facendo addirittura il triplo gioco, cercare di fuggire. Tuttavia, quello del generale Howe potrebbe anche essere soltanto un bluff...

Se accetti la proposta del generale Howe, continua a pagina 94.

Se continui a sostenere di essere del tutto estraneo a simili faccende, prosegui a pagina 98.

Replichi con fermezza che tu credi ancora nella Rivoluzione.

– Sta succedendo qualcosa di eccitante – aggiungi. – Ancora non so con precisione di che cosa si tratti, però voglio prendervi parte.

– Io sono una pacifista – sospira Amanda. – Non ti consegnerò agli Inglesi e neppure cercherò di trattenerti, ma vorrei che tu pensassi a ciò che ti ho detto.

– Lo farò – le prometti. – Grazie per avermi aiutato. Mi ha dimostrato che da tutt'e due le parti ci sono persone generose.

Ora devi correre a terminare la tua missione. Se riuscirai a trovare un cavallo veloce, potrai ancora arrivare in tempo.

F i n e

Dichiari che combatterai per la causa dei Mohawk. Le donne sorridono e si congratulano con te.

Secondo la tradizione, i Mohawk ti adottano come uno di loro. Prendi il posto di un guerriero che è stato ucciso in combattimento e presto impari le loro usanze e cominci anche a condividere il loro timore reverenziale per le forze della natura.

Anche quando la Rivoluzione è terminata da molto, per te la lotta non è ancora finita. Come Mohawk, adesso ti trovi a combattere contro i tuoi stessi compatrioti che, dopo essersi resi indipendenti, infrangono i trattati e tentano di prendersi le terre degli indiani. Gli Americani hanno lottato tanto per conquistarsi l'indipendenza, ma, dalla posizione in cui ti trovi adesso, cominci a dubitare che la reputino sinceramente una cosa tanto importante.

Fine

92

Dici al mercenario che sei un corriere e che il generale Howe ti sta aspettando.

– *Ja*? – il tedesco rizza gli orecchi. – Howe?

– *Ja* – replichi, annuendo con convinzione. – Il generale Howe in persona.

Il soldato annuisce vigorosamente con il capo, poi fa un cenno verso la casamatta e dice qualcosa a proposito del suo *Kommandant*. Tu cerchi di opporre resistenza, ma alla fine la sua baionetta ti convince a andare con lui.

Sembra proprio che tu sia un ospite tanto importante da far svegliare il comandante. Dopo aver ascoltato le spiegazioni del granatiere, l'ufficiale si volta a guardarti:

– Così, sei atteso dal generale Howe? E ti sei perso nel bosco?

– Sì, certo – confermi, facendo del tuo meglio per essere convincente.

– Molto bene. Sarò onorato di scortarti personalmente al suo quartier generale.

Rimani in silenzio. Non vorresti insospettirlo rifiutando la sua offerta.

Le tue ore preziose volano via, mentre i Tedeschi ti accompagnano fino a New York. Non hai alcuna possibilità di fuga. Arrivate di primo mattino alla casa del generale Howe, a Brooklyn. La tua scorta ti lascia nel salotto e finalmente resti solo. Questo è davvero l'ultimo posto dove ti saresti aspettato di finire!

Stai per slanciarti verso la porta, quando entra nella stanza il generale.

Continua a pagina 102.

La Quacchera ti serve del tè e dei biscotti.

– Qui sarai al sicuro – ti dice. – Il mio nome è Amanda. Perché i Mohawk ti inseguivano?

– Voglio farmi loro prigioniero – le spieghi. – Si sono alleati con gli Inglesi.

– Allora tu sei uno dei ribelli – commenta la donna, senza scomporsi.

Capisci di aver sbagliato pensando che fosse dalla tua parte. Comunque, ormai non puoi tornare indietro. La donna resta silenziosa per un poco, mentre tu sorseggi il tè.

– Io non appoggio la vostra causa – dice poi. – Non c'è alcun bisogno di una ribellione armata. Dobbiamo risolvere i nostri contrasti parlando, senza ricorrere alla violenza.

– Sono stati gli Inglesi a usare la forza per primi – ribatti. – Finché ci terranno sottomessi, non ci staranno mai a sentire.

– Nel governo inglese ci sono anche delle brave persone – Amanda scuote il capo. – Loro avrebbero ascoltato. Credo che l'America sia stata fuorviata da un piccolo gruppo di teste calde che hanno incitato i ribelli. Se vinceranno loro, finiremo nel caos.

Temi che, se resterai fermo sulle tue posizioni, Amanda ti consegnerà agli Inglesi. Che cosa ti conviene fare?

Se affermi di credere ancora nella Rivoluzione, torna a pagina 90.

Se ammetti che possa aver ragione lei, passa a pagina 95.

94

Assumi un'espressione pensierosa, ostentando di soppesare con la dovuta attenzione la proposta del generale Howe.

– Lei ha ragione – dici alla fine. – Accetto.

– Bene – il generale si alza e ti sorride. – Saggia decisione.

L'Inglese prende una tabacchiera dal borsello che porta appeso alla cintura; si porta al naso un pizzico di tabacco, lo aspira e sternutisce fragorosamente.

– Ora – riprende, picchiettandosi il naso con un fazzoletto di pizzo – diamo un'occhiata ai tuoi piani.

Questo non lo avevi previsto. Ti domandi se sappia veramente dei piani. Se sì, rifiutarti di cooperare significherebbe smascherare le tue intenzioni e la tua carriera di agente doppio, e anche di agente semplice, sarebbe stroncata sul nascere. D'altra parte, se lui invece non sapesse dei piani, consegnarglieli sarebbe un disastro.

Se decidi di comportarti come un vero agente doppio e consegni i piani, continua a pagina 99.

Se affermi di non avere con te alcun piano, prosegui a pagina 104.

Rispondi a Amanda che credi che abbia ragione, e lei ti sorride.

– Allora aspettami qui – ti dice. – Conosco un agente inglese che potrà aiutarti.

– Aspetta! – cerchi di fermarla.

Ma lei è già uscita. Raccogli in fretta e furia le tue cose, sperando di riuscire a allontanarti prima che Amanda ritorni, anche se sei ancora debole dopo la tua fuga dai Mohawk. Stai andando alla porta, quando Amanda rientra accompagnando un florido gentiluomo.

– Bene, vedo che sei già pronto per andare – commenta, osservando il fagotto che hai in mano. – Questo è il signor Quisenberry. Ti porterà a New York e forse potrà farti ottenere un buon posto nel servizio segreto inglese.

Cercando di sembrare contento, carichi le tue cose sul carro che aspetta fuori. Forse sulla strada per New York ti si presenterà l'occasione di sfuggire al signor Quisenberry, ma ne dubiti.

Fine

Cominci a far ondeggiare la canoa. M smette un attimo di vogare e si gira a guardarti:

– Cosa stai facendo?

Ancora qualche spinta e la canoa si rovescia. Cadendo in acqua, riesci a afferrare il bordo della canoa vicina e a far rovesciare anche quella. Approfitti del caos che si crea per cominciare a nuotare verso riva. I Mohawk delle altre canoe si mettono al tuo inseguimento, ma li tieni a distanza.

La confusione attira l'attenzione dei soldati che marciano lungo la riva. Un uomo a cavallo esce al galoppo dai cespugli e entra in acqua. Alla sua vista gli indiani rinunciano a catturarti e scappano sulle loro canoe.

L'uomo ti aiuta a montare sul suo cavallo e ti porta a terra. Soltanto allora scopri di essere stato salvato da George Washington in persona!

Arrivati all'accampamento americano consegni al generale la lettera, poi un soldato ti accompagna a metterti degli abiti asciutti. Più tardi pranzi con i soldati americani, e infine il generale ti chiama alla sua tenda:

– Come vedi, stiamo già andando a Filadelfia. Se avessimo ricevuto queste informazioni qualche giorno fa, avremmo potuto aspettare gli Inglesi al varco; ma i loro piani ci saranno ugualmente utili. Che ne dici di entrare nel mio servizio segreto?

Fine

Allarghi le braccia e sgrani gli occhi, con aria studiatamente sconcertata.

– Io sono un semplice contadino – esclami. – Di queste cose non ne capisco nulla!

Il generale Howe ti guarda a lungo con attenzione.

– Perché sei qui, allora? – ti chiede.

– Non lo so – ti stringi nelle spalle. – Mi hanno preso nel bosco. Forse mi hanno scambiato per qualcun altro.

Howe si alza di scatto e suona un campanello per chiamare il suo attendente, poi ti ignora completamente, mentre vieni portato fuori del salotto.

Prima di lasciarti libero gli Inglesi ti confiscano il cavallo, dicendo che è un esproprio per ragioni militari. Non puoi fare altro che tornare alla scuderia di Ephraim. Appena ricevuto un nuovo cavallo, parti al galoppo verso nord, in ritardo, ma non tanto da compromettere la tua missione.

Fine

Cercando di non mostrarti riluttante, tiri fuori la lettera dal tuo stivale e la consegni al generale Howe, che la accetta con un inchino e chiama il suo aiutante.

– Abbiamo una spia da portare in prigione – gli dice, guardando con soddisfazione la lettera. – E credo che si possa cominciare a preparare la forca.

Sei stato ingannato! Mentre vieni portato via cerchi di protestare, ma il generale Howe già si è dimenticato di te.

Fine

100

Cerchi di farti venire in mente un buon pretesto per convincere i Mohawk che non puoi andare con loro, ma non ti viene in mente nulla. Provvidenzialmente, M non soltanto capisce, ma ti fornisce anche un'ottima scusa:

– Sei debole e non sopravviveresti alle fatiche del viaggio. Ti lasceremo qui.

L'indiano ti porta la tua coperta e la tua bisaccia da sella, poi raggiunge i suoi compagni e si allontana con loro lungo il fiume.

Adesso che sei rimasto solo, senti una fitta di rammarico, che peggiora quando ti rendi conto che per oggi non potrai certamente metterti in viaggio: hai bisogno di almeno un giorno per riprenderti dalla tua caduta. Presto ti addormenti. Vieni svegliato da un ronzio insistente. Sopra la tua testa c'è una nuvola nera: è un enorme sciame di zanzare.

Mentre il delirio comincia a sopraffarti, pensi che è davvero ridicolo farsi dare il colpo di grazia dalle zanzare!

Fine

Vieni tenuto sotto stretta sorveglianza per il resto della notte e il mattino dopo vieni portato dal comandante.

– Che cosa stavi facendo nel bosco, ieri notte? – ti chiede lui, duramente.

– Mi sono perso – rispondi. – Stavo andando a visitare mio zio.

– Alle tre di mattino?

– Sì. C'è da fare molta strada per arrivare.

– Perché andavi da lui?

– Mio zio è malato e non ha nessuno che si prenda cura di lui.

Il comandante ti squadra per un buon minuto, prima di prendere una decisione.

– Non possiamo correre rischi – dice alla fine. – Nei prossimi tre giorni le truppe inglesi saranno impegnate in una importante operazione. Resterai qui finché non l'avranno portata a termine. Sono spiacente per tuo zio, ma dovrà aspettare.

E, ormai, dovrà aspettare anche George Washington.

Fine

102

Il generale Howe si siede alla sua scrivania e ti chiede se gradisci una tazza di tè. Tu accetti, preso in contropiede dalla sua cortesia. Mentre osservi il generale inglese sorseggiare il suo tè, non puoi fare a meno di restare impressionato dai suoi lineamenti aristocratici e dalle sue maniere raffinate.

– Che bestialità è la guerra! – dice, scuotendo la testa. – Personalmente, io trovo che i ribelli non hanno tutti i torti; ma perché dobbiamo risolvere i nostri contrasti con le armi? Non è ammissibile un simile spreco di vite!

– Sì – cerchi il commento meno compromettente. – La guerra civile è una cosa terribile.

– Ora veniamo al dunque – il generale posa la tazza sul piattino. – Sappiamo che cosa stavi facendo. Vuoi darmi i piani?

Il suo tono è tanto tranquillo e discorsivo, che per un momento non realizzi il senso delle sue parole.

– Sarebbe un peccato che tu finissi sulla forca – aggiunge, in tono casuale.

Alle tue spalle c'è una finestra. Potresti tentare di scappare da là, ma così ti tradiresti. Forse sarebbe meglio fingere di non sapere di che cosa stia parlando il generale Howe.

Se non dici nulla e tenti la fuga, prosegui a pagina 105.

Se affermi di non sapere di che cosa parla, torna a pagina 89.

Assicuri al generale Howe, con il tono più convincente, che non esiste alcun piano.

– Molto bene – sospira lui. – Immagino che ci si debba fidare l'uno dell'altro.

Si siede al tavolo e scrive una lettera.

– Ora hai dei piani da portare al signor Washington – riprende, consegnandoti la lettera sigillata: un sorrisetto gli increspa le labbra. – Sono certo che troverà queste informazioni molto utili.

– Quando verrò pagato? – domandi.

– Di questo si occuperà il mio aiutante. Verrai pagato quando tornerai con qualche informazione di valore.

Poco dopo ti viene restituito il tuo cavallo e corri al galoppo verso la tua nuova carriera di *doppio* doppio agente segreto.

Fine

Resti in silenzio a chiederti come abbia fatto il generale Howe a scoprire tutto. Concludi che nell'organizzazione dei ribelli deve esserci un doppiogiochista.

Howe suona il campanello per chiamare il suo aiutante. Corri alla finestra, la apri e salti giù. Ma non è stata una buona idea: sei intrappolato in un cortile! Il generale grida degli ordini ai suoi uomini e in un attimo vieni preso e riportato da lui.

– Non costringerci a fare cose spiacevoli – ti minaccia. – Consegnami i piani.

Rassegnato, gli porgi la busta. Howe la apre e, mentre legge, sul suo viso si disegna una espressione perplessa.

– Ora voglio i nomi – ordina poi, freddamente. – Chi sono i ribelli infiltrati a New York?

– Non lo dirò mai – affermi.

– Molto bene – replica lui. – Ti porteremo a bordo della nostra nave per i prigionieri condannati ai lavori forzati. Sono sicuro che dopo qualche settimana in quell'orribile posto cambierai idea.

Fine

MOLTE DELLE AVVENTURE CHE HAI LETTO

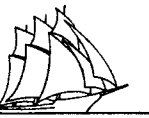
sono basate su eventi storici reali, così come quasi tutti i personaggi si basano su figure storiche o comunque tipiche dell'epoca.

Nel luglio del 1777 Washington attraversò il New Jersey e si fermò vicino a Haverstraw, sul fiume Hudson, a attendere il passaggio degli Inglesi, che si credeva fossero diretti a Albany. Invece gli Inglesi, con una decisione che ancora oggi pone degli interrogativi, marciarono su Filadelfia.

Appena un anno dopo, nel 1778, le informazioni riguardanti questa mossa sarebbero state ottenute e trasmesse tramite una ben organizzata rete di spie, e probabilmente usando inchiostro simpatico, appunto come è raccontato in questo libro; ma nel 1777 lo spionaggio americano era ancora ai suoi primi passi ed è per questo che nel corso della tua missione hai ricevuto così poco aiuto.

New York fu la base di più di un complotto per rapire o assassinare George Washington. C'è nella storia una cameriera che liberò un agente americano drogando il suo padrone. Capitani di baleniere si resero protagonisti di imprese estremamente ardite, e molte delle avventure del capitano McGillicuddy si basano su storie vere. Il comportamento del generale Howe è immaginario, ma non era cosa insolita per gli Inglesi cercare di reclutare agenti "doppi" fra gli Americani, come non era insolito che costringessero a entrare nel loro esercito gli schiavi fuggiaschi, dopo averli inseguiti accanitamente e catturati.

SCEGLI LA TUA AVVENTURA



Libri da leggere e rileggere, per vivere da protagonisti, ogni volta, non una ma molte emozionanti, fantastiche avventure.

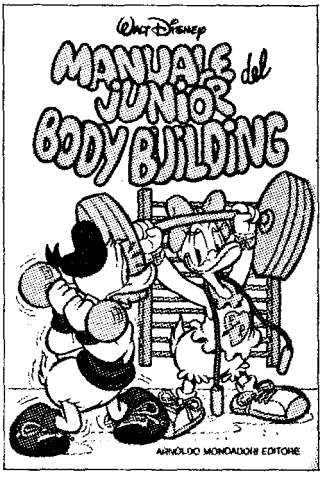
volumi già pubblicati

1 SOPRAVVIVERE IN MARE
2 LA CAVERNA DEL TEMPO
3 NOME IN CODICE: GIONA
4 OLTRE LO SPAZIO
5 IN PALLONE SUL SAHARA
6 IL MISTERO DI CHIMNEY ROCK
7 CHI HA UCCISO HARLOWE TROMBEY?
8 IL TERZO PIANETA DA ALTAIR
9 IL SEGRETO DELLE PIRAMIDI
10 IL CASTELLO PROIBITO
11 LA CASA DEL PERICOLO
12 DENTRO L'UFO 54-40
13 L'ABOMINEVOLE UOMO DELLE NEVI
14 PRIGIONIERO DELLE FORMICHE
15 VAMPIRO EXPRESS
16 IPERSPAZIO
17 SOPRAVVIVERE IN MONTAGNA
18 LA TANA DEL DRAGO
19 SPIA PER GEORGE WASHINGTON
20 PATTUGLIA SPAZIALE

volumi in edicola dal 25 settembre 1987

21 ODISSEA AL GRAND CANYON
22 IL TRONO DI GIOVE
23 IL CASO DEL RE DELLA SETA
24 IL SOTTOMARINO FANTASMA

Ed inoltre, per una piacevole estate...



Sara Simeoni
L'ATLETICA LEGGERA

La storia, le specialità, i campioni di ieri e di oggi, i record e gli albi d'oro dell'atletica leggera, presentati da un'atleta d'eccezione. Un'analisi precisa di regolamenti, metodi di preparazione, tecniche, campi di gara di tutte le specialità dell'atletica, fatta con il supporto di una sicura esperienza; un invito, specialmente ai ragazzi cui il libro è dedicato, alla pratica di una corretta e sana attività sportiva.

Walt Disney
MANUALE DEL JUNIOR BODY BUILDING

Una rivisitazione della ginnastica tradizionale, praticata ai fini più attuali: quelli dell'essere in una forma corporea tale da non tradire la buona salute e tanto meno l'estetica. Tutte cose molto serie che proposte da Paperino & C. perdono un po' della loro naturale severità senza rinunciare per questo alla validità scientifica e pratica.
Un manuale modernissimo per lettori "in"!

RIUSCIRAI A PORTARE IL TUO MESSAGGIO ATTRAVERSO LE LINEE NEMICHE?

Sei una spia al servizio dei coloni americani, all'epoca della Guerra d'Indipendenza. Ti è stato affidato un incarico speciale: ottenere i piani degli Inglesi e portarli al generale George Washington. Ma i nemici sono ovunque. Come passerai le linee senza destare sospetti?

Se decidi di partire nel cuore della notte, continua a pagina 10. **Se invece decidi di aspettare l'alba**, prosegui a pagina 4. In ogni caso, fai attenzione: lo spionaggio è un'attività pericolosa. Potresti finire appeso a una forca dalle Giubbe Rosse, oppure arrostito dai Mohawk... ma potresti anche salvare la vita di George Washington!

Ciò che accadrà e come andrà a finire la storia dipende unicamente dalle scelte che farai di volta in volta. E la cosa più divertente è che potrai continuare a leggere e rileggere queste pagine, finché otterrai non una ma trentuno emozionanti avventure diverse!

SCEGLI LA TUA AVVENTURA
N. 19 - 15 luglio 1987
Pubblicazione periodica quindicinale
registrata presso il Tribunale di Milano
al n. 516 del 4.10.1986
Direttore responsabile Margherita Forestan

IS 88-04-30580-0

9 788804 305804

Lire 2900
(•••)